

**IBM PC AMIGA
ATARI C64**

GURU

95/3

A szórakoztató informatikai magazin

**Amiga
Dragonstone
Pinball Illusions
Robinson Requiem**



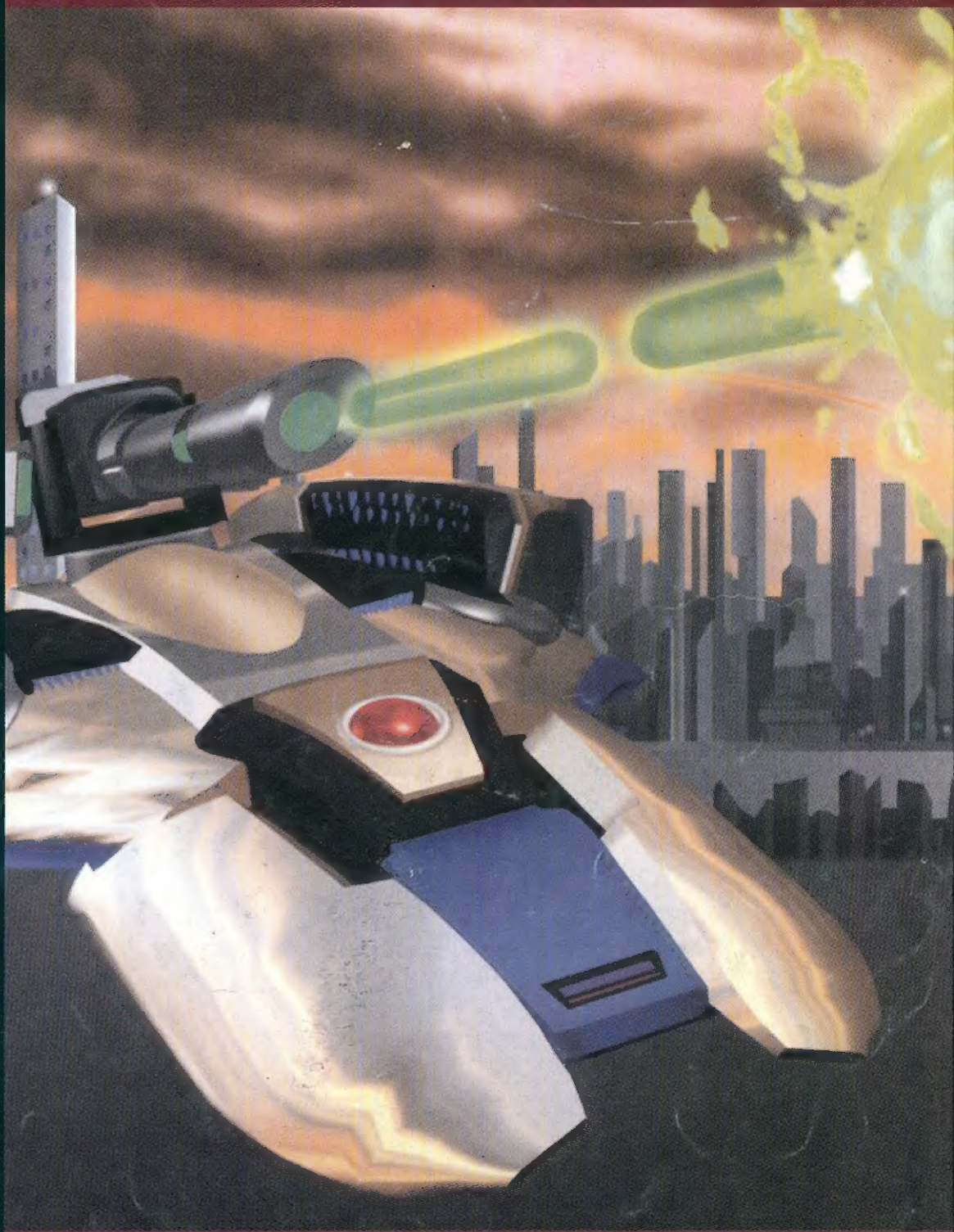
**Subwar 2050
IBM PC
Voyeur
BC Racers
Fighter Wing**



Dark Legions



248 Ft



A GURU legyen veletek!

Intro

Sziasztok!

A természet ébredését nem igazán követi a számítógép-piac fejlődése (legalább is ami a Commodore-t illeti). Még mindig néma csönd honol az új Amiga körül, pedig már épp itt lenne az ideje valami újnak. Persze a PC-s piac épp az ellenkezőjét mutatja, hódítanak a jobbnál jobb hangkártyák, lassan már itthon is kaphatók lesznek a VR sisakok, hogy a pro-cikről már ne is beszéljünk. Úgy gondoljuk, hogy a GURU azért még mindig inkább az Amigás olvasókhoz szól, ők teszik ki az olvasóközönség nagyobb részét, így nem is akarunk nagyon változtatni a lap szerkezetén a közeljövőben. Valószínűleg észrevettétek, hogy egy kicsit megváltozott a lap minősége, szerencsére sikerült beszüntetni az áldatlan állapotokat.

Új lehetőség a GURU vásárlóinak, hogy a PC GURU-hoz hasonlóan ajándékszelvényeket találhattok a lapban, melyekkel nagyon sokfajta terméket vásárolhattok olcsóbban. Az ajándékoldalt szeretnénk minden hónapban megjelentetni, reméljük a cégek is partnereink lesznek ebben. Ha sikerül, akkor Amigás kiegészítőkre is kaptok majd kedvezményeket a jövő hónaptól kezdve.

Egyébként folyik a nyári tábor előkészítése, reméljük legalább olyan jó lesz mint tavaly. Már több táborhelyet is találtunk, főleg az árak (azok a jó kis árak) fogják eldönteni, hogy hova is megyünk. Az biztos, hogy strand, meleg, jókedv és persze számítógép lesz.

No, haladjunk tovább ebben a hónapban is, jöjjön a GURU Time!

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címen!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félre 1089 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék



Alien Breed 3D

Újdonságok

Játékismertető	4	PD zóna	55
		CD-ROM News	75
		Komoly hírek	76



Robinson's Requiem



Armoured Fist

Játék teszt

Dragonstone	6	BC Racers	22
Robinson's Requiem	8	Armoured Fist	24
Subwar 2050	12	Colonial Conquest 2	28
Shareware játékok	14	3D Interior Designer	34
Hannibal	16	Pinball Illusions	36
Voyeur	18	Dark Legions	37
Fighter Wing	19		

Programozás

Amos	48	Programozástechnika	56
Rendszerbarát	51	Assembly rovat	69
		Backup	49



PPaint 6.1

Grafika és egyéb

PPaint 6.1	60	Ray-Tracing rovat	72
------------	----	-------------------	----

Állandó rovatok



Demologia

RÚNA	43	Atari rovat	66
Levelezés	46	PC hírek	74
Zenemánia	49	Külvilág	78
PC ABC	52	Demologia	80
Apróhirdetés	53	Toplista	82
Filvilág	62		

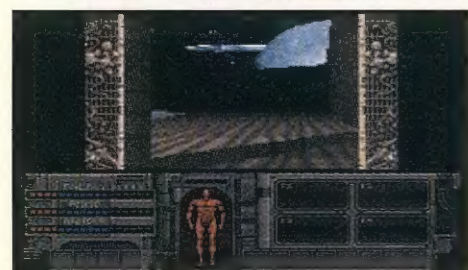
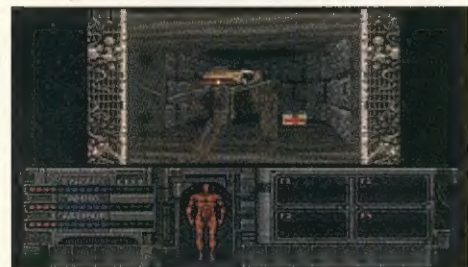
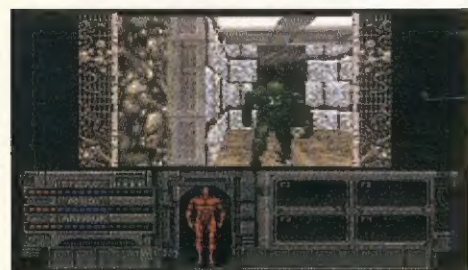


Zephyr / US Gold

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
 Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
 Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
 Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú
 DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
 ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
 Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
 Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda Budapest

Alien Breed 3D

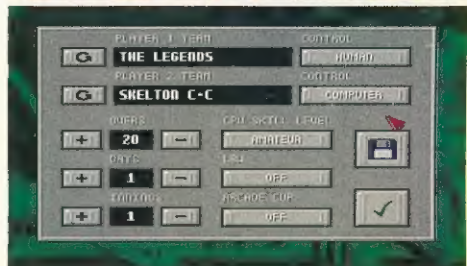
A nemrégiben eljuttatott tripla alpha biztonsági kóddal ellátott kizárólag illetékes személyeknek szánt belső ügylát, melyet a Team 17 adott postára arról tájékoztatott minket, hogy az Azarin 2E-ben folytatott biológiai és genetikai kutatások meghozták a kívánt eredményt, a kutatóknak végre sikerült mesterséges teremtményeket létrehozniuk. Több kísérleti teremtményszort hoztak létre a kísérletek végső céljának megfelelően természetesen. Sajnos egy váratlan biztonsági hiba miatt az összes teremtmény elszabadult, így most igencsak veszélyes a laboratórium, és sajnos már az egész bolygó környékére menni...



Mint már bizonyára kitaláltátok, nekünk pedig oda kell mennünk, feltéve persze ha játszani akarunk az új Alien Breed folytatással. A közölt képekből rögtön kitűnik, hogy miért is 3D a játék. A készítők valami Doom stílus próbálták meg beleerőszakolni az Amigába, reméljük sikerült a dolog. Egyébként sajnos csak az AGA-s gépekkel rendelkezők (még persze a CD³² tulajok) fogják élvezni a játékot május környékén. Nagyon kíváncsiak vagyunk rá, hogy mennyire sikerült kihasználni az Amiga lehetőségeit a játékban, szerintünk vannak még tartalékok a gépben. Természetesen egymás ellen is játszhatunk a készülődő játékban, így talán még élvezetesebb lesz a téma. Azt persze nem ígéri a cég, hogy megközelíti a játék a Doom hangulatát, de úgy hiszem, ezt nem is várjuk el tőle.

Final Over

A hangzatos név egy kriket programot takar, mellyel nem igazán szoktunk találkozni a sportprogramok palettáján. A játék elsősorban a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt és ezt el is hisszük, hiszen a Team 17 nem szokott rossz csemegékkel megörvendeztetni minket. Az alkotók igyekeztek alaposan kidolgozni a legkisebb részletet is mellyel a valós játékban találkozánk, így nem csoda, hogy a játszhatóság mellett az életszerűség is megtalálható lesz a játékban. A grafikára sem lehet majd panaszkodni, hiszen remekül néznek ki az apró kis emberkék. Több fajta játékmód és persze a szokásos egymás elleni játékmód is megtalálható a game-ban. Csapatunkat szabadon válogathatjuk meg, tetszőleges összeállítással szerepelhetünk a ligában. Élethű hanghatásokat és effekteket hallhatunk játék közben.



Sajnos ez a játék is csak az AGA támogatású gépeken lesz játszható, hát igen, sajnos már nagyon kevesen dolgoznak az összes típusú Amigára.

Rollcage

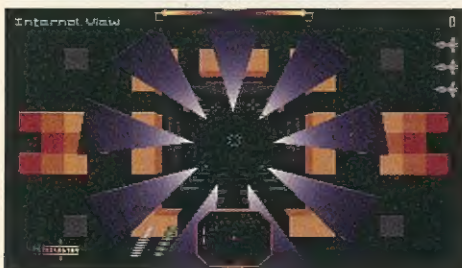


Egy autóverseny programmal kedveskedik nemsokára a vezetés szerelmeinek a Team 17. A Rollcage a maga nemében egyedülálló lesz a texture-mapped grafikájával. Nagyon sok nehézségi szint, változatos pályák, rengeteg ellenség és persze e mellé egy igazán kiváló grafika. Úgy hiszem ennél több nem kell előzetesként a programról.

Pyrotechnika



Nem múlhat el egy hónap sem Psygnosis újdonság nélkül, így itt van nekünk a Pyrotechnika, melyet április közepére ígér a cég. 2112-t írunk a játék kezdetekor, mikor is az interplanetaris fejlesztés felderítő kapszulái egy



régen kihalt civilizáció nyomaira bukkannak egy idegen égitesten. A Teran Hardlight Corporation szerzi meg a részletesebb felderítés és persze az esetleges gazdasági hasznosítás jogát. Nincs is már sok probléma a témában, csak egy dolog zavarja meg a további lépéseket, mégpedig az, hogy feltűnnek a rendszerben az Adherent elnevezésű idegen cyborg-ok, melyek egy "kissé" megnehezítik a mamutcég munkáját. Nekünk, mint az egyetlen elérhető remek pilótának kell felvennünk a harcot a védőkkel és persze mindezek közben különböző mentési és szöktetési feladatokat végrehajtanunk. Nagyon gyors Gouraud árnyékolási technikát és igazi 3D-s mozgásokat és tér viszonyokat ígérnek a készítő, reméljük, hogy be is fogják tartani a rengeteg ígéretet. Egyébiránt lehetőségünk lesz egymás ellen játszani a játékban, miközben hallgatjuk a CD-n található techno zenét.

Super Karts

A Virgin hamarosan megjelenteti a Super Karts programot, mely valami újat próbál meg becsempészni az autós játékok korántsem gyenge mezőnyébe. Az alkotóknak az volt az elképzelése, hogy a Formula Grand Prix remekül kidolgozott szimulációját egyesítik a Ridge Racer varázslatos sebességével, valamint a Micro Machines fun világával. Hogy ez mennyire



sikerült nekik, azt hamarosan megtekinthetjük. Szerintem azért ne tápláljon senki hiú reményeket a programmal szemben, hisz inkább a fun tényező győzedelmeskedett a program elkészítése közben. Ennek ellenére nem lesz rossz játék a Super Karts. Technikájában egy RT3D névre hallgató 3D-s rendszerre épül a game, ennek segítségével kalandozhatunk a versenyzők korántsem könnyű világában. Különböző dolgokat gyűjtögethetünk a pályákon, melyek vagy segítik, vagy hátráltatják az előrehaladásunkat. Ellenfeleink is akadnak majd szép számmal, de hát ez a versenyek hátulütője, hogy nem egyedül vagyunk a pályán. Reméljük sikeres lesz a játék, ha már a Virgin is hozzáadta a nevét.

King Pin

Írtunk már a készülődő remek Team 17 játékról azonban úgy gondoltuk az áprilisi megjelenés előtt egy kicsit felevenítjük az emlékezeteket bowling ügben.

Bear™



DRAGONSTONE

Mászkalós kalandjáték kicsiknek és nagyoknak. Láttunk már klasszisokkal jobbat de rosszabbat is. Nemi nyelvtudás -angol, német vagy francia- szükségeltetik.

Hardware igény:
CD³²

78%

CORE

CD³²

A Core Design újabb mászkálós, fantasy játékkal örvendeztetett meg minket. Itt az ideje, hogy nagyító alá vegyük a programot. Akik játszottak a Darkmere-rel, azok otthonosan fognak mozogni a Dragonstone-ban is. Sajnos ez a stuff egy kicsit gyengébbre sikeredett, de azért megérdemel néhány oldalt.

A sztori kezdetén mindössze annyit tudsz, hogy Agon gonosz seregeivel kell megküzdened a hét pályán. Utad ismeretlen, vad tájakon át vezet. Nem csupán erődet, de tudásodat is próbára teszi a fantasy környezetbe ágyazott kaland. Nem túl bőséges információ, de jogos a szűkszavúság. Feles-

DRAGONSTONE

leges megaméretű háttértörténetet kidolgozni egy ilyen játék számára, jobb is lesz ha én is rátérek a lényegre...

A JÁTÉK KEZELÉSE

Az első screen legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el. Jobb oldalon, a sárkány feje felett látható életeid száma, alatta a kardod csapásának az ereje (maximális feltöltésnél varázslati), életenergiád (szép orcád a sérülésektől koponyává alakul). Nagyobb, úgy-

mondd fölénlés-tomatikus. Ezen a képernyőn tá-még az aranyaid számát, kardod és mágia-d erejét. Természetesen minél magasabb a százalék értéke, annál hatékonyabban ölsz. Itt jegyezném meg, hogy dicsérendő az a törekvése az alkotóknak, hogy ne pusztán arra menjen ki a móka, hogy boldog-boldogtalan hol-tan nyúljon el a nyomodban...

Lássuk akkor a sztorit, kezdődhet a game...

való?) Nem kívánhatjuk, hogy egy ilyen idős hölgy kószáljon ebben a veszélyes rengetegben, máris indulunk tehát herbát keresni. Természetesen úgy, ahogy azt kell; vízközlemben meg minden. Az édes illatú kis növény leszállítása után a néne egy tál levessel és egy scrollal ajándékoz meg bennünket. Nosza, irány a mágikus kökör, ahol a scrollt használva átteleportálhatunk a következő pályarészre. Egy újabb erdő, ahol a változatosság kedvéért zöldbőrű, valamivel brutálisabb monsterek is megcsapkodnak.

Haladj kelet felé! Hamarosan egy hídhoz érsz, ahol egy mágus állja utadat. Nem érdemes megcsapkodni, mert egyrészt nagyobb adományt kér az áthaladásért, másrészt bosszúálló fellege kisebb vihart kavart fejed felett. Nem marad más hátra, mint hogy fizetsz. Kisebbségi logikailag feladat után (hiányzó kődarab helyére illesztése, titkos átjáró megta-



gek-nél megjelenik

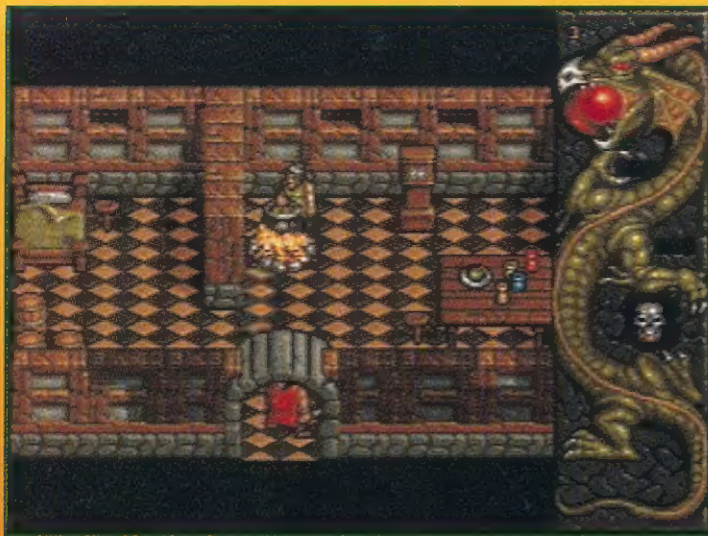
az ő energiájuk is, hogy tudá, mennyi csapás után lehelek ki lelkeket. A második screen nyújt lehetőséget beszélgetés kezdeményezésére (TALK), a tárgyak használatára (USE) és vizsgálódásra (EXAMINE). Másra nem is lesz gondod, mert a tárgyfelvétel au-

zord és barátságtalan erdőn át vezet, hogy merre tovább, azt még csak a levelek sutogják a szélben. Mi egyelőre tudatlanul indulunk el az ismeretlen tájon. Hamarosan goblinok(?) próbálnak feltartóztatni bennünket, kevés sikerrel. Északon egy barátságos, magányos kunyhó áll. Bent az anyó éppen kotyvaszt valamit, de sajnos hiányzik az utolsó növény a koktéjához. (Vajon miért kezdett hozzá, ha nem volt meg az összes hozzá-

Utunk egy



lálása) egy romos hídhoz érkezel. A fadarab megoldja gondjaidat (már ha sikerül megvalósítani). Ne örülj korán, még ezzel nincs vége az első pályának, mert Spydra, a pókasszony vár rád...



Byghanden falujában gonosz barbárok tartják rettegésben a lakosokat, hamarosan fény derül a titkokra is, mármint hogy miért vagyunk mi egyáltalán itt...

A közeli vízparton egyelőre nem sokat tehetsz, keresd meg inkább a kocsmát (északi irányban)! Jó kis serfőzdék van, annyi szent. Mindössze hat korszótól (1 gold/db) K.O. leszel. Beszéljess egy kicsit a kocsmárossal, majd a sarokban álló Heddyvel. A kocsmáros óva int a barbároktól és nagy igazság rejlik szavaiban, mert a közeli tisztáson megtalálod a haldokló Heddyt. Még neked adja annak a háznak a kulcsát, melyből a titkos ajtó nyílik. Hogy honnan azt már nem sikerül elrebeogni... A testet átkutatva megtalálhatod Heddy ezüst sörnyitőjét. Erre a későbbiekben még szükséged lesz! Innen nyugatra egy kunyhóban megtalálod a favágót. Szegény Lars elég rossz bőrben van, kézenfekvő, hogy az anyóka levesére van szüksége. Hálásan fogadja ajándékodat és rögtön mély, gyógyulást hozó álomba merül. A falu kereskedője is kinyitott eközben, s ha rossz bőrben vagy, nem árt venni egy friss kenyeret vagy egy sült csirkét. Vedd meg a vödört is (20 arany), majd menj vissza a favágó házához! Haladj észak felé, míg meg nem találod a falu legidősebb emberét, aki elmeséli végre, hogy mit keresünk mi itt egyáltalán. Megható történet és a megol-

dás pont ránk vár! Innen nyugatra a falubéli kovács, Uva-voo kicsit feltűrbőzza kardodat és megfoltozza az íbriket is, amint a vízparton megtölthetsz. Ezután keresd meg a zárt ajtajú házat, nyisd ki a Heddy-től kapott kulccsal. A kandallóban oltsd el a tüzet. Nini, a titkos átjáró. Az elfeledett utat követve eljutsz egy házhoz. Adj bizonyosságot, majd lépj be! A scroolra új varázsszöveg kerül, amivel átkelhetsz a folyón, de

Amber. Az ikertestvére (Sable) szokott ilyet csinálni (mármint hogy ellop tárgyakat, majd eladja Agon-nak). A kedves tesó ráadásul mindent Amberre ken. Itt is el kell némi segítség! Kapunk egy levelet, amit Olafhoz kell eljuttatni (tudod, a falu öregje ott fent északon), s ha ez sikerült, hozhatjuk vissza a választ. Érdekes módon időközben előkerül a receptkönyv is... (Talán kicsit érdekes megvizsgálni a könyvet: ork bőr és

potion (+mental energy)). A mérgeken kívül mind azonnal fogyasztandó! A méreggel irány a kocsmá pincéje, ahol a sörfőzdébe lehet önteni a gyilkos italt. A hatás nem marad el, s bár a kocsmáros nem túl boldog, mégis vigasztalja, hogy megtoroltuk kedves barátja halálát. Érdekes ismét megke-rezni Olaf mestert. Újabb mese következik: merthogy meg-vagyon írva, hogy egy napon el-jön az a valaki, aki legyőzi Ata-



előtte feltétlenül töltsd meg a vedret! A folyó túlsó partján Nina lakik, akinek ellopták a receptkönyvét. Mivel szerény memóriaméreteket tudhat magáénak, kénytelen leszel megke-rezni. Kutass a zaklatott lelkivilá-gú lány után, mert ő tudja ki a tolvaj! Kiderül, hogy a neve

arany díszítés, szép kis darab, kár hogy a tartalmából egy-külföldi sem értünk! Nos ennek hasznát sem vesszük, jobb lesz visszavinni Ninának. Rögtön felajánl nekünk megvá-sárlásra néhány potiónt (resur-rection (+1 élet), herbal drink (gyógyít), poison (mérge), psy-

ruk hordáit és békét hoz a föld-re... Nos ez még kicsit odébb van, de túl vagyunk a második pályán.

Ne kívánjátok, hogy kivesézzem és ízekre szedjem ezt a progra-mot, bemelegítésnek ennyi elég. A "logikai" feladatok nem túl bonyolultak, a monsterek püfölése sok türelmet és kitar-tást igényel. A grafika kis jón-dulattal jó átlagos. A hangulat engem nem ragadott magá-va, de ez nem zárja ki, hogy a Dragonstone felébressze ben-ned a kalandvágy tüzét! Sok si-ker! bátor kalandor, hozz békét a földnek!

Lily



ROBINSON'S REQUIEM

3D grafikával megáldott kalandjáték egy kozmikus fegyenctelepen a Silmarils-tól megszokott eredeti ötletekkel.

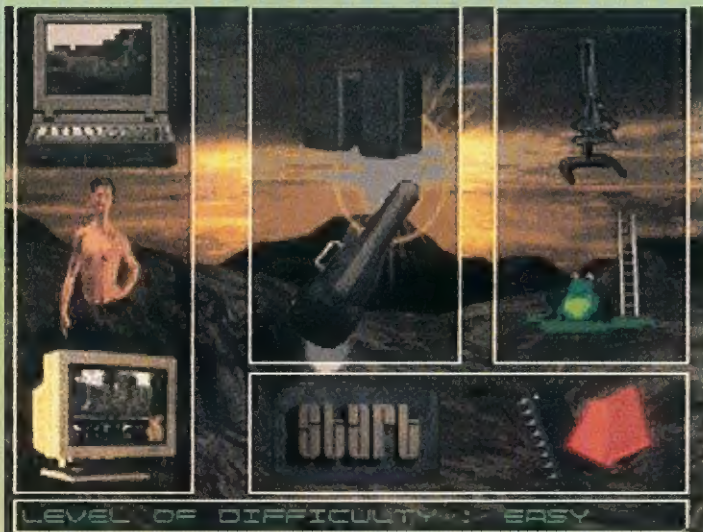
Hardware igény:
AMIGA 1200, 4000

97%

SILMARILS

AMIGA DISK

Ugye mindenki ismeri Daniel Defoe Robinsonját, vagy mondjuk Jules Verne Smith professzorát a Rejtelmes Szigetben?



Akinek tetszenek ezek és hasonló történetek, biztosan eljárt szott már a gondolattal, amint hajótörést szenvedve egy idegen helyre kerül, ami távol áll a civilizációtól és nyüzsg a rejtélyektől. Oda ahova ember még nemigen tette lábát. Egy ilyen helyen léted csak azon múlik, hogy tudásodat és tapasztalataidat mennyire körültekintően és bölcsen alkalmazod ott, ahol minden lényt a természet alapvető törvénye, az egyén túlélésének célja vezérel.

Történetünk a jövőbe vezet. Egy olyan technikai jövőbe, amely felé talán a jelenlegi civilizációnk is halad. Űrhajónk fedélzetén egy rejtélyes bolygó felé haladtunk a kormány megbízásából. A küldetés fontossága és különleges mivolta miatt esett ránk a választás. A röppálya utolsó szakaszában beállt rendellenesség miatt a hajó tehetetlenül sodródott be a bolygó légkörébe. A katapultálást és a hajó elvesztését már nem lehetett elkerülni. Itt még nem is sejtjük, hogy milyen könnyen sétáltunk bele egy

csapdába, amelyből kijutni még senkinek sem sikerült. Üdvözlét a 'nyári táborban'! Megérkeztél a kozmikus Alcatraz tágas cellájába...

A játék 3D megjelenítéssel oldja meg beilleszkedésünket egy idegen bolygó világába. A szabad mozgás a vektoros környezetben, a rajzott növények között szinte életre keltik ezt az ismeretlen világot.

Tulajdonképpen maga a játékmenet leginkább a kalandjátékok műfajában megszokotthoz hasonlítható. Mindemellett a valós idejű harc és a játékos karakterének fizikai gondozása leginkább a szerepjátékokban megszokott játéksílust igénylik. Karakterünk érző hús vér ember, akinek táplálkozási és pi-

eléséhez szükséges mértékben megőrizze. Ahhoz, hogy maxi-



málisan beleélhessük magunkat karakterünk fizikai mivoltába, pontos képet kapunk testhőmérsékletéről, fáradtságának mértékéről, szervezetének vérbőségéről, vérnyomásáról, sebelnek állapotáról. Megtapasztalhatjuk szédülését, kezének remegését, vagy eszméletvesztését. A hozzánk hasonló



henési igényei mellett egészségügyi gondjait is meg kell oldja ahhoz, hogy szervezetének teljesítőképességét a túl-

sorsúak komoly változáson es-tek át ittlétük alatt. Igazán senkiben sem bízhatunk. Vérszomjas ragadozók és primitív ter-

mészeti népek lakják a hegyeket, völgyeket és barlangokat. Az evolúció itt más úton halad. A földön rég kihalt állatok üvöltésébe még néhány nap után is beleborzadunk.

Ahhoz, hogy meg tudjuk oldani azokat a feladatokat, melyek eredménye végül szabaduláshoz vezethet, eszközökre van szükségünk. Itt kap szerepet bizonyos fokig természettudományi ismeretünk ahhoz, hogy a természet adta anyagokból fegyvereket készíthessünk, megoldjuk élelmezésünket, megóvjuk magunkat az időjárás viszontagságaitól. Szinte valamennyi éghajlati viszony megtalálható a tropikustól a mérsékeltet keresztül a sivatagi hőségig. Barlangok mélyét kutatva félelmetes teremtmények állják utunkat. Az ellenséges természeti népek mellett barátokat is szerezhetünk.

Emberünk megérkezésekor ruháján kívül egyetlen dologgal rendelkezik, egy Sesame nevű biometeorológus személyi számítógéppel. Ennek az eszköznek és karakterünknek a következő cselekvési lehetőségei vannak, melyeket a képernyő jobb oldaláról vagy a funkció billentyűkkel érhetünk el.

Térkép

A terep felülnézeti magasságok szerint színezett képe, amit a Sesame radarja állít elő. Más aktív Sesame-ok helyzetét is megjeleníti.

Sesame

A számítógép fő panelje, amin EKG képünk, a test és környezeti hőmérséklet, piros csíkkal szervezetünk vérkeringése, kék csíkkal folyadék tartalma látható. Emellett egy óra, amin ébrenléti időpontot is beállíthatunk.

Itt kapott helyett a játékalás töltése és mentése is.

Use

Tárgyak, eszközök használata.

Szerelés

Az egyik legérdekesebb pont. Itt a nálunk levő tárgyak összeépítéséből új eszközöket hozhatunk létre.

Ruhatár

Emberünk öltöztetését végezhjük itt. (Barbie-t kedvelők előnyben)

EÜ.

Testünk külső és röntgen képét



tekinthetjük meg. Az egészségügyi beavatkozások a külső képen végezhetőek el. (Injekció, kötözés, amputálás...) A röntgen kép a kívülről nem látható törések, mérgezések ill. fertőzések mértékéről ad információt.

Étkezés

Az ehetőnek tűnő képződményeket itt tűntethetjük el gyomrunk sötét bugyrába.

Alvás

Vigyázzunk mert emberünket nem ébreszthetjük fel, hiszen az mi magunk vagyunk, és ha ő alszik, akkor mi alszunk.

Fegyver

Mivel célszerű a numerikus billentyűzetről irányítani emberünket, könnyen harcolhatunk, ha a pontért egy fegyver képére állítjuk, és a SHIFT billentyűvel használjuk akár menet közben is.

Hátizsák

A tárgyak súlyáról ad felvilágosítást, ill. itt szabadulhatunk meg a súlyfölslegtől. Vigyázzunk, mert újra felvenni nem lehet amit eldobunk.

nem futni és kúszni is tudunk. Ezeket a SHIFT, ill. a CTRL billentyűk le-nyo-

mása mellett irányítás eredményezi.

Most pedig következzen néhány

enyhe meghűlés ellenszere.

Antibiotikum - kórokozó baktériumok, nagyobb vírusok elpusztítására.

Kinin - a malária ellenszere.

Tranquiliser - nyugtató, de alkalmas szorongás, félelem leküzdésére is.

Atropine - csepegtető formában szemgyulladásra.

Anti venom - mérgezés semlegesítésére.

Morphine - fájdalomcsillapításra.

Mielőtt leköznénk legmodernebb Robinsonunk naplóját, néhány tanácsot adnák az önálló kalandozóknak. A legfontosabb szabály: vigyázzunk testi épségünkkel! A szintkülönbségek gyors áthidalása csonttöréshez, a helytelen öltözet megfázáshoz vagy rosszulléthez vezethet. Az élelmet gondosan válogassuk meg, a vizet pedig fertőtlenítsük valamilyen módon.

Gyakran ellenőrizzük egészségi állapotunkat ahhoz, hogy a komolyabb betegségeket elkerülhessük. Ne kezdjünk ki az erősebbekkel, ha csak nincs valami hatásos fegyverünk.

A program sebessége is megér néhány mondatot.

Egy alap 1200-as aligha nyújthat elég teljesítményt ahhoz, hogy folyamatos mozgásban gyönyörködjünk. A teszt során egy 030/50 MHz-es turbókártya

egészségügyi ismeret, "Mi mire jó?" szinten.

Túlélő kés - az amputáció leghasznosabb eszköze.

Aspirin - fejfájás, láz,

mellett nem lehetett panasz a játék sebességére. Mindezenre

A játékban nem csak gyalogolni, ha-

egy FAST-RAM-mal bővített 1200-ason már játszható a program.

A képek magukért beszélnek, ám véleményem szerint annak ellenére, hogy ezek már önmagukban csábítók, érdemes mögéjük is nézni. A játék grafikai és cselekvési szabadságát egy szimuláció igényeinek megfelelő kidolgozásban nyújtja, mindezt egy rendkívül jól kidolgozott cselekménnyel ötvözve. Nem szükséges minden szünyogcsípés után visszatölteni a játékkállást, hiszen még izgalmasabb az élet-halál küzdelme amikor sínbe rakott törött lábunkkal bicsegtünk, amputált jobb kezünk helyett a ballal kapaszkodunk, és így tekintünk körbe a vidéken fél szemünkkel! Szívdérítő nem? Én mindenkinek azt javaslom innen vegye kézbe Trepliev sorsát, hiszen ez egy olyan kaland, aminek egy leírás elolvasása minden ízt elveszi.

Egy végigjátszás követése elrejt olyan meglepetéseket, amelyet egy igazi játék során cselekedetünk von maga után.



1. nap

Olyan hirtelen történt mindaz, ami miatt a tervezettel ellentétben egy Ejtőernyővel landoltam a bolygó tropikus éghajlatú részén. A hajó előbb ért földet nálam, igyekeztem hát megjegyezni lezuhanásának helyét. Borzasztó érzés volt a hirtelen kétségbeesés, a kiszolgáltatottság, hiszen semmit nem tudtam erről a helyről.



Sesame térképét megpillantva a meredek sziklafalakkal határolt völgyek mellett egy villogó pont ragadta meg figyelmeimet. Ez egy aktív élő szervezethez kapcsolt Sesame egység működését jelezte, nem sokkal tőlem keletre. Szinte minden kétségbeesésem szertefoszlott és örültem a tudatnak, nem vagyok egyedül.

Az ápolatlan szakadt ember mogorván fogadott, és tudtomra hozta, hogy ez az ő területe, én pedig jobban teszem ha ezt tudomásul veszem. Kijelentését túlélőkésének megvilantásával nyomatékosította.

Hirtelen előntötte agyamat a vér. Rádöbbsentem, hogy hasonló cipőben járunk, ezért felháborodtam viselkedésén. Utánaeredtem és nekirontot-

tam azzal az elhatározással, hogy jobb belátásra térítem. Miután tusakodásra került a sor, végül önvédelemből megölttem. Csak álltam és nem értettem hogyan kerülhettem ilyen helyzetbe. A szerencsétlent átkutatva magamhoz vettem kését, néhány gyufát, és egy kulacsot.

A koradélután hajóm roncsainak átkutatásával töltöttem. Legnagyobb öröömre épen találtam meg az eü. ládát. Néhány dróttal gazdagítottam még hátizsákomat. A nap melegen tűzött, ezért nekivetésközbe folytattam felderítőutamat nyugatra. Egy levelekből álló fejedőt is összevarrtam, a napszűrő elkerülése miatt.

Már távolabbról észrevettem egy alakot, aki mereven állt egy helyben. Ismét egy beutalttal találkoztam. Reggeli tapasztalatomon okulva később szorongatva közeledtem felé, de ahogy az alak farkasemberre alakult, szinte még védekezni is elfelejtettem. Ennek fele sem volt tréfa. Itt valami elképesztő dolgok zajlanak, aminek utána kellett járjak, mert nem akartam magam is hasonló sorsra jutni.

A seb amit karomon ejtett ez a farkasember, könnyen elfertőződhetett. A sebet bekötöttem, majd egy antibiotikumot is bevettem.

A legjobban egy magaslatról vehettem szemügyre milyen helyre kerültem, ezért felmász-

tam egy déli hegynyeregére. Egy fészket őrző óriási sas rontott nekem amint a csúcsra értem. A veszedelmes karmok elől sikerült elhajolnom és több szűrővel véget vetettem életének. Mindketten a túlélésért harcoltunk. Vagy ő, vagy én. Ez volt a tét. (Itt egy kis hiba van a programban, ugyanis nekem alacsony részletességű grafika mellett nem sikerült megsebezniem a sast. A csata idejére nagy részletességre állítva nem volt gond.)

Miután tollától megszabadítottam a hatalmas madarat húsát is megkóstoltam. Körültekinttem a vidéken, és a nyugati hegyvonulat északi vége felé indultam. Séta közben egy fággal és a madártollakkal játszva egy egészen használhatónak tűnő nyílvevessőt csináltam. Persze íj nélkül sokat nem ér.

A szoroshoz érve macskaféle bődülésére halkítottam le lépésem zaját. A tigris mellett óvatosan elkúsza vettem szemügyre a medencét. Egy gyanútól csöpögő fán kívül semmi egyébbre nem bukkantam. Kaptam is belőle egy keveset és mivel megszomjaztam, visszaindultam a tóhoz. Kis pihenés után keleten is körülnéztem, ahol egy barlang száját fedeztem fel. Bent korom sötét volt. Egy begyantázott faágat gyűjtöttem meg fákyaként, majd beljebb haladtam a vészjósló hangoktól zajos boltívek alatt. A barlangot borzalmas teremtmények lakták, mindaddig míg ki nem takarítottam tőlük. Mindenfelé csak csontok hevertek. Elképesztőnek találtam a gon-



dolatot, hogy ezek mind ide deportált földi emberek maradványai lennének.

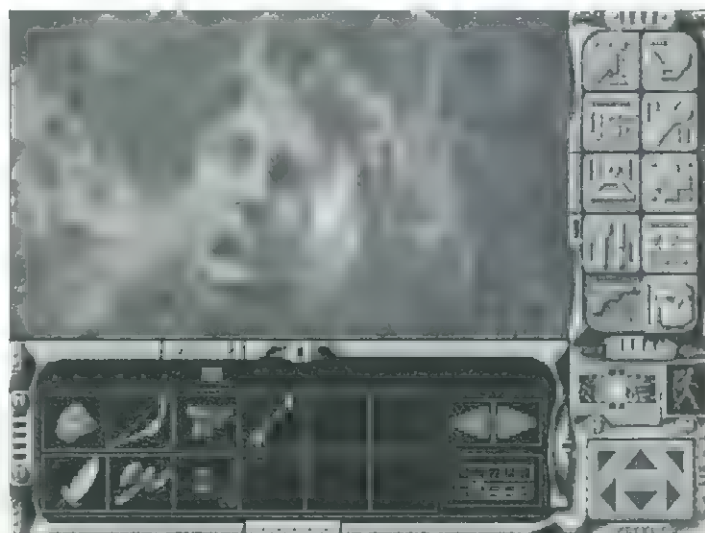
A barlang egy másik kijáratán újra a szabad ég alá kerültem. Egy újabb aktív Sesame jelzésé-

re lette figyelmes. Óvatosan közeledtem a növényzet takarásában, amikor megláttam a felém lendülő kar végén egy lézer pisztolyt. Hanyatt homlok menekülni kezdtem, mindaddig míg nyílvezők nem kezdtek suhogni mellettem. Aki pedig az íjat tartott nem volt más mint egy igazi kentaur! Kezdtém elfásulni a meglepetésekkel szemben, és dühömben rárontottam a lényre. Csak néhány sebet szereztem, mindaddig míg teteméről leszálltam. Örömittasan emeltem kezembe íját. Hasonló módon sikerült egy bárdhoz, majd végül magához a pisztolyhoz is hozzájutnom. Nem sok tölteget hagyott rám előző tulajdonosa, ezért úgy döntöttem, csak végszükség esetén fogom használni. Időközben egészen rám sötétedett, így kerestem egy biztonságosnak tűnő zugot, ahol nyugtalan álomra hajtottam fejem.

Nina jelent meg álomban. Én hűlye teljesen elfeledkeztem róla. Szerencsére képes volt álomban telepátikus kapcsot

déket. Ismét egy barlang bejáratra találtam, és kíváncsiságom ebbe is bevitt. A barlangban nagyon hideg volt, ezért kénytelen voltam ruhákat varrni az elejtett vadak prémjéből. Ezután kényelmesen evezgettem tovább beljebb és beljebb. A barlang egyik nyúlványában kénvirág volt kicsapódva a sziklafalra. Gyerekkoromban imádtam a pirotechnikát és azonnal gyújtani kezdtem a kenet, a klasszikus lőpor egyik alapanyagát. Mivel gyantás fáklyám kialakításban volt, visszaveztem a szabad ég alá.

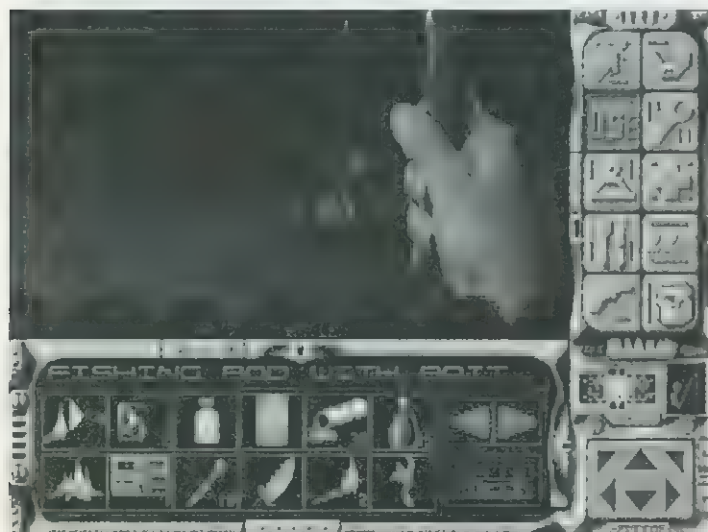
A tropikus területen északi irányba is megmásztam egy emelkedőt, majd egy természetes sziklahídon a völgy másik oldalára is át tudtam jutni. Itt is találtam egy barlangot amin keresztül egy sivatagba kerültem. Néhány órási pók marása után komoly mérgezést szenvedtem, ezért egy anti-venom injekciót kellett beadjak magamnak. A meleg is ellenem volt, de végül megtaláltam az újabb Sesame jeleinek forrását.



kesztyűként. Alaposan átkutattam a környéket egy újabb barlangnyílást fedeztem fel. A rendelkezésemre álló fegyverekkel nem jelentett gondot a túlméretezett lajhárok ártalmatlanítása. A barlangban sikerült ráakadnom a lőpor második alkotóelemére, a salétromra. Innen ismét más úton távoztam, mint érkeztem.

Nem állt szándékomban itt megvárni a tisztelt Kagoo-t, ezért körbejártam a vidéket. Flonom gyümölcsök oltották étvágyamat és szomjamat, és nagyon nem szerettem volna magammal oltani valakinek az étvágyát.

Egy újabb barlangra akadtam. Fáklyagyújtás, öltözködés, fegyverkezés. A barlang elég tágas volt és a folyosó hamar egy hatalmas csarnokba torkollott. Nem sok időm volt gyönyörködni a sziklaképződményekben. Kagoo teljes fizikai valójá-



latba lépni velem, így közölte, hogy valami vulkanikus területen ért földet, na meg valami energia mezőről is beszélt.

2. nap

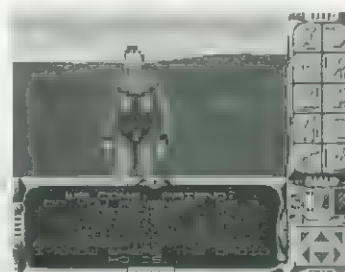
Az álom után nem bírtam tovább aludni, elindultam felderíteni a vidéket.

A mocsár szélén ráakadtam egy tutajra, amivel kényelmesen körbejárhattam a lápos vi-

Egy ismerősre bukkantam, aki ismerte az utat valami robotokhoz és közölte, hogy valamennyi fellelhető sesame birtokában működésképtelenné tudja tenni ez energia mezőt. Mivel Ninától is hasonlókat hallottam, hinnen kellett neki. Ellindultam hát összeszedni a Sesame egységeket. Újra felkerestem a gyantás fát, de immár emelt fővel. Nem kellett már küszönm senki elől, hiszen a tigris igen békésnek bizonyult

Egy ködös, párás, hűvös helyre kerültem, amiről azonnal a ködös Albion jutott eszembe. Egy liánt leszakítva horgászboto készítem, amit megelégedetten raktam el későbbre. Egy újabb aktív Sesame volt úti célom. Végre egy barátságos alakra akadtam, aki nagylelkűen átadta az amazonoktól kapott amulettjét mielőtt gyorsan távozott volna. Az amulett viselésével meglátogathattam az amazonok települését. Jámor háziállatuk mellett leesett az álam. Egy hatalmas brontosaurus kérődzött békésen előttem. Rögtön fel is ötlött bennem, csak nem más nagytestű állatok lehetőségétől olyan párás a levegő? Fejemben megszólalt a vészharang: mi van ha nem mind növényevő?

Aggodalmamat tetőzte egy kedves amazon története, miszerint minden éjjélkor eljön Kagoo, és elviszi néhányukat. Mindemellett megjegyeztem, milyen erős és bátor vagyok, amivel egyet is értettem, de azzal már kevésbé, hogy meg tudom ölni Kagoo-t.



ban nyargalt felém, nekem pedig esélyem sem volt a védekezésre...

A következő számban innen töltünk vissza egy játékállást.

Lázi

SUBWAR 2050

A PC-n korábban megjelent vadász-tengeralattjáró szimulátor Amiga változata. Gyengébb grafikai megoldások, azonos környezet, azonos hangulat.

Hardware igény:
AMIGA 1200-4000
CD³²

77%

MICROPROSE

CD³²

1995.

A hidegháború alatt komoly technikai fejlődésen áment tengeralattjáró veszített katonai szerepéből, melyhez a II. világháború folyamán jutott. A gyakorlatilag bármilyen célpontra, felszín alól indítható atomtöltetű taktikai rakétákkal minden szem elől rejtve, elrejtendő erőként úsznak az óceánok mélyén a 20. század acél-cápa. A világ politikusai folyamatosan csökkentik a méregdrága hadosztály üzemeltetéséhez szükséges kereteket.



2050. - Ma

A tengeralattjáró történetének 200 éve.

A hatalmas technikai fejlődés során létrehozott új tengeralattjáró generációk járják a mélységeket. A fejlődés által érintett főbb tulajdonságok: a zajkibol-

SUBWAR 2050

csátás csökkentése, a manőverező-képesség, valamint a sebesség növelése, az érzékelés tökéletesítése. Ezekkel a képességekkel az ember számára lehetőség nyílt a tengerfenék meghódítására. Nyersanyagok, energiahordozók váltak elérhetővé, melyek pénzhez, érzékelés hiányához jutottak a lehetőségeket kihasználó társaságok.

Az eltérő érdekeket képviselő multinationális társaságok összetűzéseit nyílt üzleti eseményé váltak, ahol a gyors, hatékony fegyverzetrel rendelkező vadász-tengeralattjárók jutottak a legnagyobb szerephez.

Már korábban felismerték a kis hatótávolságú egy személyes gépek korlátait, ez vezetett végül a jól felszerelt tengeralattjáró anyahajók alkalmazásához. Ezek nemcsak a vadászok befogadására, hanem védekezésre és a legénység hosszú távú felszín alatt tartózkodásá-

mazott küldetések számára.

Szeretném minden Amigás figyelmét felhívni, hogy megjelent az Under Currents legújabb jubileumi száma. A legfrissebb hírek mellett egy méltán híres pilóta osztja meg az olvasókkal taktikai, védekezési

módszerek eredménye képpen vizuálisan megjelenített képet kapunk a műszerektől. A kép amit a sötét mélységről láthatunk, fény helyett hangok érzékelésével keletkezik. Minden zaj amit kibocsátunk szintén láthatóvá tesz minket.



trükkjeit. Átfogó képet kapunk a jelenleg üzemelő tengeralattjárókról valamint felszereléseikről. A szám különlegessége a tengeralattjárók 200 éves történetének áttekintése. A lapot minden Subwar tulajdonos megtalálja a játék dobozában.

A játékban a gyakorló feladatok és a harci szimuláció mellett a világ öt pontján vállalhathatunk feladatokat, felkészültségünknek megfelelően.

A küldetések igen változatosak, de fő elemei a repülés szimulátorokból megszokottakhoz hasonlítanak. Szerepel köztük felderítés, kíséret, és pusztító beavatkozás. A stratégia legfontosabb tényezője az érzékelés és az érzékelhetetlenség.

Míg a 20. század tengeralattjáróinak szonárkezelői voltak a kapitány szeme, addig a tájékozódás lassú és megbízhatatlan volt. A jelenleg használt

A küldetések az anyahajó parancsnoki hídján kezdődnek. Az eligazítás pontos képet ad a küldetésről. A fegyverzet elrendezését magunk is beállíthatjuk, a rendelkezésre álló torpedók, rakéták, felszín levegő rakéták, zajkeltők közül. A célpont megközelítését háromszög alakú navigációs pontok segítik. Valamennyin áthaladva az anyahajóról rövid utastást kapunk a továbbiakról.

A célterületre érkezve óvatosan kell alkalmaznunk az aktív szonárt, ami olyan mintha az elenség fülébe ordibálnánk: 'Itt vagyok!' Rejtőzködésre jól alkalmazhatóak a különböző hőmérsékletű vízirétegek okozta 'árnyékolás'. Ezeket jelzik a lebegő hálók.

A feladat befejezésére több mód is nyílik. Ha teljesítettük az előírtakat és épségben megússzuk, akkor tetemes anyagiakkal hízik bankszámlánk.

hoz szükséges lehetőségekkel is el lettek látva.

A társaságok céljaink elérésére zsoldosokat bíznak meg a kényes feladatokkal. A legjobb pilóták szövetségebe tömörülve érhetőek el a busásan jutal-

		Hátra	Előre	Hátra+Előre
Piros	Tűz	csalí	következő fegyver	wingmen utasítás
Zöld	másik tárgy	teljesítmény le	teljesítmény fel	idő gyorsítás
Sárga	fülke ki/be	nézőpont menü	képernyő menü	'fedezz' parancs
Kék	szonár üzemmód	tank feltöltés	tank ürítés	'alakzatba' parancs

Amennyiben katapultálni kényeszerülünk, fennáll a veszélye a fogságba esésnek, ami karrierünk végét jelenti. Amennyiben a mieink mentenek ki, akkor hasznos tapasztalatok birtokában térhetünk vissza a célterületre. A szimulációt egy Abort



Mission menüponttal is megszakíthatjuk, erre a legutóbbi eset vonatkozik.

A hajót ért könnyebb sérülések javítását automatikusan végzik a fedélzeti automatikák. Ezt és más információk képernyőjén kérve, a játék ideje áll, nyugodtan tanulmányozhatjuk az adatokat. Nagy távolságokat csendben megközelíteni hosszú ideig tart, ilyenkor alkalmazhatjuk az idő gyorsítást, amit irányváltoztatásunkkal oldhatunk fel.

A játék háttéréről, a fegyverzetéről és a küldetések helyszínéről egyszerű 'frászt' olvashattok Sorell' billentyűzetéből a PC GURU 94/2. számában.

Az Amiga verzió ugyan nem tartalmaz az eredetiben alkalmazott textúra ráfeszítést a talajra, ennek ellenére ugyanolyan magával ragadóak az érdekes és izgalmas küldetések.

A sok funkció elsajátítása után könnyen elérhető a döntőpad-ról. A számos funkció miatt több gomb egyszerre történő lenyomása, ill. menük használata segít az eligazodásban.

Lázi

Kommunikációs rendszerek

Felszíni VHF rádió

Nagyon magas frekvenciájú rádió: nagy távolságú kapcsolattartásra, amikor a hajó a felszínen van.

ELF rádió

Nagyon alacsony frekvenciájú rádió: nagy távolságú üzenetek vételére alkalmas a felszín alatt.

Kék- Zöld lézer

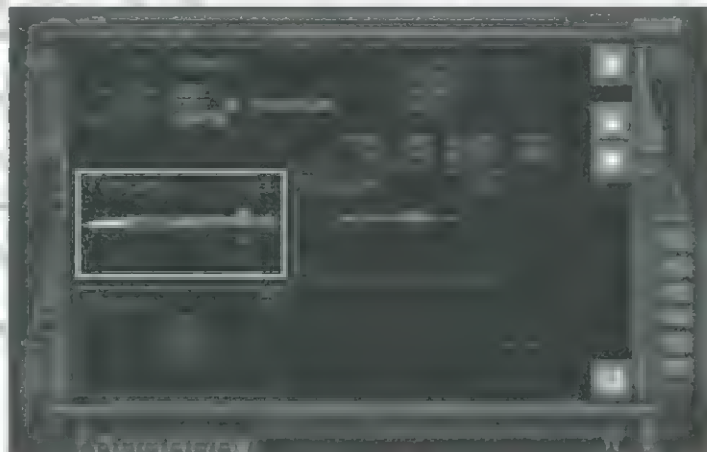
Műholdas üzenetközvetítésre alkalmas, ha a hajó pozíciója ismert. A hajók víz alatti együttműködését is segíti kis távolságon belül.

Akusztkus telefon

Ez már több mint száz éve használatos. Hallható hangok formájában rövid távolságra képes az információt továbbítani, a könnyű érzékelhetőség miatt manapság ritkán használatos.

TOKUDA KABUSHIKI KAISHA BEMUTATJA

Több mint 55000 'yard' úszó kiállítási terület, a legújabb tengeralattjáró és tengeralattjáró



színi járművek bemutatása.

Több mint 10000 kiállító, több hajóval és több érdekességgel, mint bármely más kiállításon. Gyors megközelítési lehetőség a tokyoi űr- és repülőtértől. A szállodák mágnesvasúttal 5 percre.

A kiállítás nyitva egész nap június 1-ig, vadász-tengeralattjáró bemutató május 25-én a Tokyo kikötőben.

Nézze meg a világ legerőteljesebb hajóit egy fedél alatt!

GYORS CSAPÁS KEMÉNY CSAPÁS

A Részecske Sugár Rakéta Rendszer (PRBS) a legújabb fegyver a víz alatti hadászatban.

A PRBS egy nagyenergiájú részecske sugár impulzust használ egy vízhenger elgőzölögtetéséhez, amin keresztül 2 Mach sebességgel juttatja célba a páncéltörő rakétát, bár-

Vízalatti munkalehetőségek a világ minden pontján.

Kérje ingyenes tájékoztatónkat. McKinley Mining Corporation, Norfolk Virginia 0464 - 368214 - MKMC

Gyerünk ki a vízből!

Vadász-tengeralattjáró pilótákat keresünk taktikai, tanácsadói feladatra egy új Tengeralattjáró Elhárító Egységhez. Most vettünk három ex US Navy Boeing 777 Tengeralattjáró Elhárító gépet és készen állunk, hogy elvégezzünk néhány seggbe rúgást! Hívá Deaf-watch ASW-t, Tenerife 00267 - 297302 - DASW.

Vadász-tengeralattjáró pilóta!

Jól fizetett telep őrzési

EuroMil

★ Tomorrow's ★
★ Weapons Today ★



milyen célpont megsemmisítéséhez.

munkára. Zsoldosok melőzzenek - már túl sokszor megkopasztottak. Box No. 7535, c/o UnderCurrents.

SHAREWARE



CyberMan

Mi az? Rohangál egy golyókkal teleszórta labirintusban és közben időtlenül tógog. Eltalálad, PacMan... helyett most CyberMan. Mindig is szerettem volna egy PacMan szemszögéből megtekinteni saját fura világát. Így hát mikor betöltöttem a CyberMan-t, abba se tudtam hagyni jó egy óráig. Az élvezet amit nyújt a játék egészen reális, szinte hallod a közeledő ellenségek szuszogását. Szerencsére ha netán egy fordulónál épp szembe találkozol velük, átugorhatod őket. De kik is ezek a fura, bántó teremtmények? Összesen öt félével találkozhatunk név szerint, syntax error, empty inside, machintosh, joypad, és pythagoras. Bekapható bonuszok pedig a stop (ellenfél), speed, superkill, superjump stb.. A egész játék természetesen vektoros, de igen gyors, és szép! Hangeffektjel, zenéje, és mindennek fölött a hangulata pazar. A labirintus térképe a jobb felső sarokban látható, az egyszerűbb eligazodás végett, lent pedig az idő, energia, és pontszám változását kísérhetjük figyelemmel. PacMan-ünket, illetve CyberMan-ünket joy, segítségével irányítjuk, tűzgombra pedig ugrunk egy jót. Enter-rel a vektor állézése állítható. Ha teljesítettünk "bekajáltunk" egy pályát, meg kell keresni a térképen jelölt helyen a kijáratot. Sajnos a játék trackes, így semmiféle doksi nem volt hozzá, be kell vallanom nem tudom hány szintes. Én két szinten tudtam magam át "tátogni", de biztos van belőle még jó pár. Ezt az igen érdekes Shareware játékot (ami lányom szerint "tök jó") Fabio Bizetti írta a PacItaly-ból.



DOOM örület Amigára (is)

Tulajdonképpen ha szigorúan vennénk nem is ide tartozna a téma, de mivel már Amigára is kezd áttérjedni a lúz, kénytelen vagyok pár sort ejteni az Amiga klónokról. Talán mégis egybe vág a Shareware oldalakkal, mivel a most bemutatásra kerülő Doom klónokat nem hivatalos játékefejlesztő cégek készítették, hanem kis csapatok munkája. Ezekből az alkotásokból eddig csak demoverzió létezik, de tavasszal sorra jelennek meg a játékok. Mivel "amatőrök" írják, minden bizonnyal olyan Shareware lesz belőlük, amikkel csak regisztráció után lehet rendesen játszani. Eddig kb. öt-hat Amiga-Doom preview írtott napvilágot, pl. Poom, Fears, Denwolf. Nos ezek a hírek, de ne vegyétek készpénznek, mindenestre meg lehet rendelni ezeket a játékokat.

Fears (Bomb Soft) Demo verzióban már lövöldözhetünk ellenfelekre, billentyűről irányítható. Kezelése, 1-4 weapon, Return ajtónyitás, Space tűz, Help energia feltöltés. Sajnos a játékképernyő elég kicsi, textúrája szegényes, de sebessége tűrhető, hangeffektek közepesek. A kész játék 10\$, 10 szintjével már megrendelhető a Francia csapattól.

DentWolf és Dentects (Alex Amsel/Sillitunna S.). Textúráit a Doom PC verziójából kölcsönözték, ezért meglepő a hasonlóság. Egyelőre nincsenek ellenfelek a pályán, viszont sok fal animációval találkozhatunk. Érdekesége, hogy saját library-t használ a játék. Debugba a két Amiga bill. együttes lenyomása esetén kerülhetünk. A program gyors, szép, s ez talán a legérdekesebb az összes eddigi közül. A komplett játékot nyárra ígrik.

Trico Treat. Ez már kész játék és Shareware. Egyetlen kis hibája, hogy csak ketten játszhatunk. A kivitelezése hasonlít a Wolfeinstein-hez, a legközelebbi számban ismertetem.



Knotty - AGA

A különféle Puzzle játékok soha sem vezették az eladási Top listát. Innen vezethető vissza az a tény, hogy se Amigára, se más gépre már ösldők óta nem írtak Puzzle-t. Mégis az emberek szeretnek ilyesféle egyszerű tologatós, logika játékkal játszogatni. E tény felismerve alkotta meg az EMT Finn csapat a Knotty-t, egy 1994-es nyári partin. A játék AGA-s, az öt pálya 128 színű képei és zenéje összesen 600 KB terjedelmű. Hogy azért ne legyen csak egy normál Puzzle a sok közül, új ötlettel álltak elő. Nem a szokásos idő limit az "ellenfél", hanem a tologatások számát korlátozták a flük. Az első képen 70, míg a másodikokon maximum 80 tologatásra adódik lehetőség. Kirakásuk igen nehéz! Először gondolkodj, majd utána is gondolkodj. A kirakás logikai menetére kell rájönni, nem pedig eszeveszettül tologatni. Ha egyszer eltértél a legoptimálisabb sorrendtől akár ne is folytasd, ugyanígy se lesz rá elég tologatásod a nagyobb hibák helyre hozatalához. Move need - kép kirakáshoz szükséges minimális tologatások száma, Move left - hátralévő tologatások száma. A program nagyon hangulatos, szép, de sajnos nem ad kódot a már teljesített, Puzzle-k után. Így egy kissé lehangoló hiba esetén a harmadik pályától újra az elsőn kezdeni. A program PD.



ZOMBIE 2

A hangzatos cím egy szimpla kis lövöldözős játékot takar. Semmi cicomázás, semmi extra. Mégis hangulata, főleg egyszerűsége, és játszhatósága igen jó. Az négyszer négy pályás játék csak egy lemezes és totál PD/Freeware. A kezdő MED zene után a játékban digitalizált effektek hallhat a gyanútlan honpolgár. Feladatunk egyszerű, a képbe "besétáló" zombikat, és más ellenfeleket kell a gépfegyver/pointer segítségével ritkítani, megakadályozni, hogy átvánszorogjanak a képernyő másik oldalára. Ugyanis számomra teljesen ismeretlen okból kifolyólag ilyenkor csökken az energiám. Balgombbal vészes helyzetekben rakétát küldhetünk a túlvilági alakokra, mindkét egérgomb lenyomásánál pedig gránát repül a fickók közé. A fegyverek, és az energia feltöltése a leeső (szimbolikus) spriteok rálövésével érhető el. Special bonuszt akkor kapunk amikor gránáttal három vagy több ellenfelet semmisítünk meg egyszerre. Ezenkívül öt cheat mód is található a játékban. Végül jó tanácsként, spórolj a lőszerrel. Copyright, Acid Soft. (Blitz Basic2) Ausztráliából.

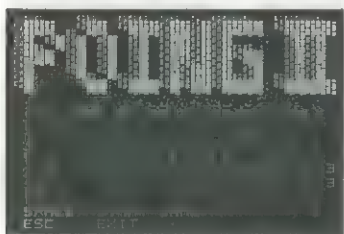


JÁTÉKOK



Poing V2.1

Ha már a két hónappal ezelőtti GURU-ban szó volt a Megabáról, gaszágtalan enné részemről kihagyni a hasonló stílusú Poing falbontós játékot. A lényeg persze itt is a lebontás van, mégis egészen más a hangulata. Először is igen csöpp program, mindössze 60 kB. Felépítése horizontális, ebből következett a szerzők nagy ötlete, miszerint az egyes táblák (pályák) látszólag össze vannak fűzve. Vagyis sorban követik egymást, ami nem csak előre haladásnál érvényesül, hanem akkor is amikor nem találod el a labdát, de



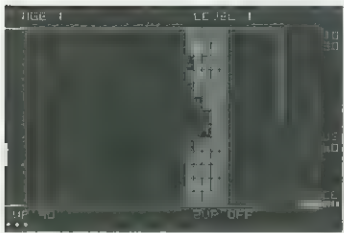
ilyenkor visszafele. A pályák közti átjutás a hátsó fal nyolcszori labda érintésével, megütésével válik elérhetővé (Force). A szokásos plusz labda, valamint labda sebesség csökkentő kockák mellett találkozhatsz ún. 3D

equalizerrel, automata ütővel, és sok más nagyon eredeti ötlettel.

Zenéje "drums" dobzene, ritmusa egyenes arányban áll a labda sebességével, néha ugyan kicsit idegesítő, de nagyon eltalálják a stílust a flúk. Egyetlen (számomra) hiányosság van a játékban, hogy a két

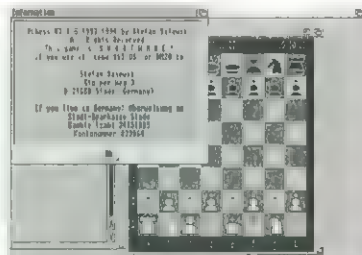
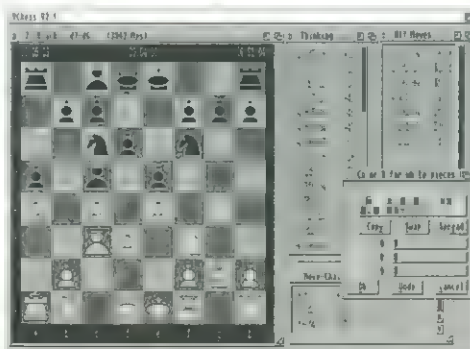
player-es üzemmódban csak felváltva, nem pedig egyszerre játszhatunk. De szó ami szó, ez a csöpp játék simán felveszi a versenyt az eddig megjelent összes falbontós játékkal.

Ha főbbet szeretnél tudni kezeléséről, a bonuszokról, olvasd el a mellékelt 3 kB-s doc fájlt. Köszöni jól van - Paul van der Valk.



VChess V3.1

só VChess V3.1 verziót. A sakk program 1 lemezes Shareware regisztrációs díja 20 DM, min OS2 és 512 kB szükséges a futtatásához. Annyira sokoldalú, hogy akár csak nagyvonalú ismertetése meghaladná a GURU kereteit. Szerencsére a 50 kB terjedelmű leírásból majd minden kérdésre választ találunk. A vektoros, szabadon változtatható sakk táblán kívül sok-sok menüvel, opcióval kényeztet el minket a szerző. Szinte minden megváltoztatható, beállítható. Játszhatunk a géppel, egymással, de készíthetünk sakk feladványokat is. Lehetőség van a gép gondolkodási idejét beállítani (nehézségi szint), valamint segítséget kérni, és megnézni a felajánlott lépés ellenlépését. Vizuálisan követhető a gép reakciója, gondolkodása, és a lépések kiértékelése. A teljes játék kimenthető, nyomtatható, így részletesen is tanulmányozható. Mivel rendszerbarát a program, bármilyen egyéb (rendszer) tevékenység alatt játszhatunk vele. Mint például én most a cikk írása közben. Aki szeretni művelni eme táblás játékokat, annak ajánlom figyelmébe. Ezentúl nálam a sakkprogram egyenlő a VChess-szel.



Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD Játék"
1399 Budapest,
Pf.: 701/765



Wipe-Out V1.3

zésnek köszönheti. Mintegy 350 kB helyen elterjeszkedő program, és 8 kB-os leírásából megtudhatjuk, hogy az előtűnk álló 4 szint teljesítése, melyben sorra ki kell lőni a támadó űrhajókat - nem lesz könnyű. Persze ha van A500-3000 géped. A játékműködés dinamikus parallax scrollozást megdobja a dual playfield képernyő, így fokozza a 3D-s érzetét. Szépek a háttérképek, spriteok, a robbanások. A program hangulatához tartozik a számtalan kellemes hangeffekt. Irányítás, Stardusthoz hasonlóan finom joy. mozgást igényel. Szerencsére a lenti radaron már messziről is észreveheted ellenfeleidet. Az első szinten 12 űrhajót, majd a további szinteken az egyre növekvő számban megjelenő, és egyre agresszívebben támadó ellenfelekkel kell megküzdened. Negatívumnak egyedül a viszonylag kis méretű játéktérrel tartom, egyébként a stílus kedvelőinek kellemes időtöltésben lesz részük. Kellemes lövöldözést kíván Tero Lehtonen (Finland).

Aml egy szokásos shoot'em up játéknak néz ki, mivel az is. Hogy mégis bekerült a rovatba azt csak is a profi kivitelezésnek köszönheti.

HANNIBAL

Szépén kivitelezett, ókori hangulatú stratégiai játék, melyben a római birodalom ellen, mint karthágói hadvezér szerezhetsz dicső hírnevet magadnak.

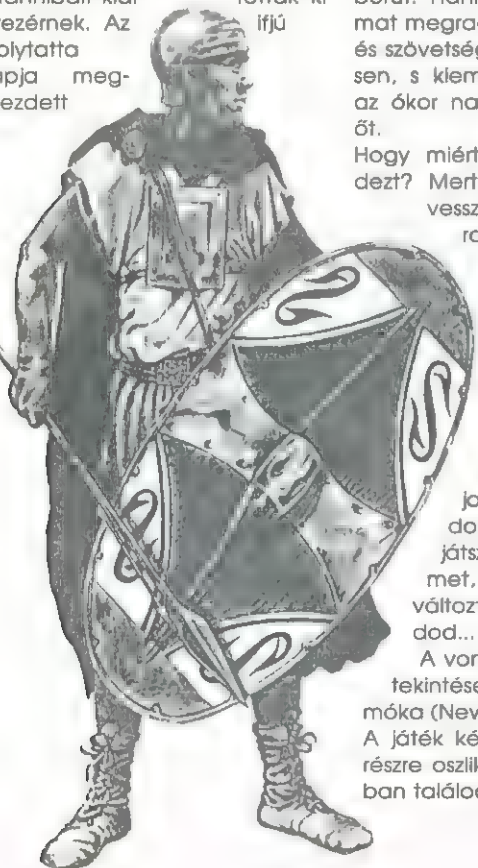
Hardware igény:
A500, 1 MB RAM

79x

STARBYTE

AMIGA DISK

Hannibál (i.e. 247-183) a világ-történelem egyik legnagyobb hadvezére, akinek rendkívüli stratégiáját és taktikai zsenijét, még a legelfogultabb történészek sem vitathatják. Ez a rendkívüli képességekkel megáldott ember, annak a Hamilkar Barkasnak a fia, aki az I. pun háború egyik fővezére volt. Apja, majd az újonnan kinevezett fővezér halála után a csapatok Hannibált kiáltották ki vezetőnek. Az ifjú folytatta apja megkezdett



HANNIBAL

hódításait, i.e. 221-ben a hispániai karthágói seregek fővezéréként Saguntum ellen indult és

a városokkal és az úthálózatokkal. A kis szövegdobozban a kijelölt város neve látható. Jobb olda-

le, balról jobbra):

1. Az aktuális helyzet térképe
Itt az egész térképet megtekintheted. A különböző színek jelzik, hogy mely terület milyen fennhatóság alá tartozik. Itt találod továbbá a két birodalom (Róma és Karthágó) összegző adatait a városaikról (számuk, megcsallás alatti, kikötők, lakosok, pénz), a bányászatról (vas, cink, vörösréz, ezüst, arany, márvány, cink) és a hadseregükről (katonák, lovak, elefántok).

2. Városok

A program megaméretét bizonyítja, hogy többszáz város adatait tartalmazza a legapróbb részletekig: kinek a területéhez tartozik (land), mi a státusza (status), hadserege (towns army), lakossága (citizens), milyen erős (town strength), adófeltételei (tax), élelmiszerkészlete (food), katonái (soldier), pénzmennyiség (cash), földrajzi viszonyok (site), bányászat



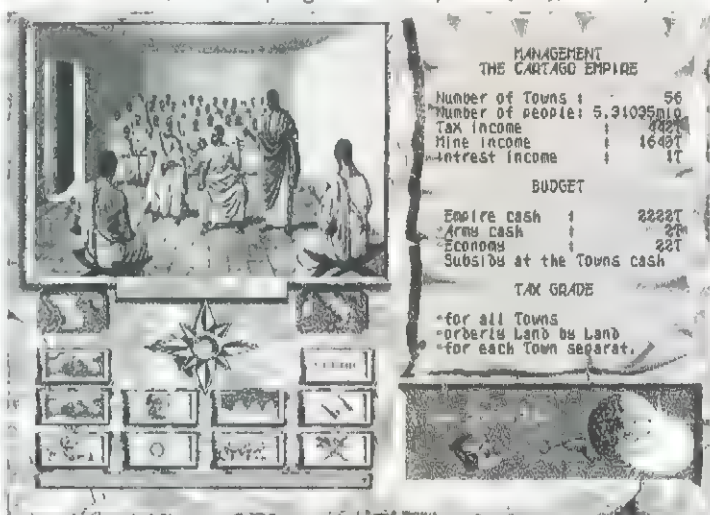
ropke két év alatt el is foglalta, kirobantva ezzel a Földközi-tenger uralmáért a II. pun háborút. Hannibál minden alkalmat megragadott, hogy Róma és szövetségesei ellen küzdhesen, s kiemelkedő képességei az ókor nagyjai közé emelték őt.

Hogy miért mondom el mindezt? Mert most nagytű alá vesszük a nem túl friss és ropogós, ennek ellenére igen kellemes Hannibalt. No persze nem a hadvezért, hanem a Starbyte programját. Nem kell túl nagy ész hozzá, hogy kitáld mi a játék célja: Hannibál nyomdokain haladva újjajátszhatod a történelmet, sőt meg is változtathatod, ha tudod...

A vonuló elefántok megtekintése után indulhat a móka (New Game)!

A játék képernyője három fő részre oszlik. A bal felső sarokban találod magát a térképet

lon az üzenetablak foglal helyet, ahol (többek között) a kért, részletes információk jelennek meg. Ez alatt helyezkedik el az időablak, ahol felperget-



hated az idő múlását. És most lássuk a képernyő bal alsó negyedében helyet foglaló ikonok funkcióját! A felső kettő a térkép kicsinyítését (jobb) és nagyítását (balra) szolgálja. A középen elhelyezkedő szélrózsával scrollozhatsz a map-on. A többi tíz ikon funkciói (fentről

(mine), lovak száma (horses), elefántok száma (elephants), a városban állomásozó hajók (ships), útsatlakozás (road connections). Ezekből az adatokból elsődleges fontosságú a város státusza, ami lehet szabad (free), közömbös (neutral), gyarmat (colony), valamelyik

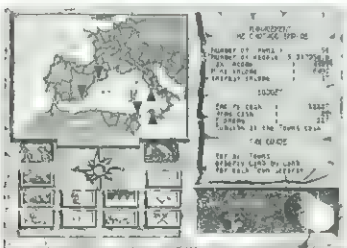
hatalomhoz tartozó (pertinent), baráti (friend). Nem árt odafigyelni a haderőre és a terepviszonyokra sem!

3. Hadtestek

Az általad választott városból (természetesen csak amelyik a Tied, kezdéskor mindössze három) vezényelheted csapataidat újabb területek hódítására. Az útnak indult hadtestnek ettől függetlenül bármikor adhatsz újabb utasítást ugyanezzel a módszerrel. Amikor a csapat célba ér, megkezdődhet a csata!

4. Gazdálkodás

Egyetlen birodalom sem működik pénzgazdálkodás nélkül, mert a háborúhoz három dolog kell; pénz, pénz és pénz. A kiadások és a bevételek harmóniáját úgy megteremteni, hogy az a nép (a városok) számára ne legyen elviselhetetlen teher, nem is olyan könnyű. A rendelkezésedre álló adatok: városok száma (towns), emberek (people), bevételek (tax, mine, Interest income). A költségvetésnél (budget) beállíthatod a következők kiadásait: hadsereg (army), megtakarítás (economy), támogatások (subsidy). Az adónál (tax grade) pedig megszabhatod az összes városra (all towns) az egyes területekre (land by land) és az egyes városokra (each town) vonatkozó adóterheket.



5. Kereskedelem

Itt a rendelkezésedre álló összegből vásárolhatsz (buy), illetve a meglévő készleteidből eladhatsz (sell). Az áruk: katonák, lovak, elefántok, hajók és élelmiszeradagok. A város katonáit itt irányíthatod át a fősegregbe (a város védelme csökken!) és a városfal erősítésére is itt adhatsz utasításokat.

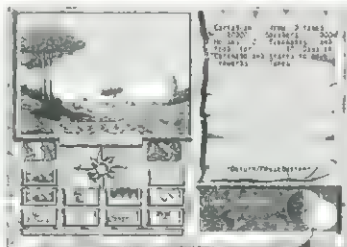
6. Téli tábor

A történelem során nem egy

csata kimenetelét változtatta meg az időjárás. A késő őszi időszakról (november) tavaszig (április) utasíthatod a hadtestet, hogy üssön táborát a kedvezőtlen időjárási viszonyok közepette, ne meneteljen és háborúzzon.

7. Csapatösszevonás

A kisebb csapatokból egyetlen, hatalmas sereget hozhatsz létre ezzel a paranccsal. A használata egyértelmű; a kijelölt csapat csatlakozik az általad meghatározott csapathoz.



8. Zene ki és bekapcsolása.

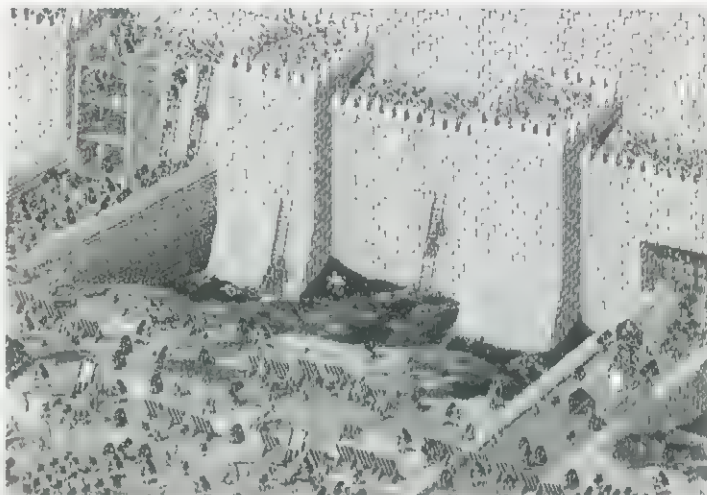
9. Játékállásmentés (save). Tíz helyre menthetsz, s csak óvatosan bányázz a régi állások felülírásával...

10. Parancskiadás

A menetelő hadsereg ha városhoz érkezik, döntést vár, mit tegyen. A helyes parancskiadás alapfeltétele a tájékozottság, azaz még mielőtt támadásra küldenéd seregedet, nem árt tisztában lenni a város adataival (haderő, védettség). Csak ezután dönthetsz jól, hogy ostrom alá vedd-e a várost vagy inkább bocsátkozz tárgyalásokba. Nem hiszem, hogy szükséges részleteznem az egyes parancsokat, mert teljesen egyértelműek.

Ezzel áttekintettük a kezeléshez szükséges ikonokat. Csak még egy dolog fontos. Az ikonok alatt húzódó, space-hez hasonló megagomb az egyes menükből való kilépést szolgálja!

Nem marad más hátra mint az értékelés, ami nem is olyan egyszerű, mert attól függ... Ha akkor kellett volna értékelni a programot, amikor kijött, akkor egyértelműen a best besoro-



lást kapta volna. Ma ez már enyhe túlzás lenne, de még mindig cool stuff. A Hannibal jól játszható, az irányítása egyszerű, jól áttekinthető. Azt nem állítom, hogy a játékmenet elsodró, de az igazi stratégák amúgy sem kedvelik a gyors és könnyű győzelmeket. És mert mindezen pozitívumok mellett még a grafika és a zenei anyag is kellemesre sikeredett, bátran ajánl-

hatom minden stratégia kedvelőnek a Hannibalt!

Lily



VOYEUR

Erre a programra még százalékos pontszámot sem adok, csak annyit mondok: kerülendő.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM,
CD-ROM

“ %

INTERPLAY

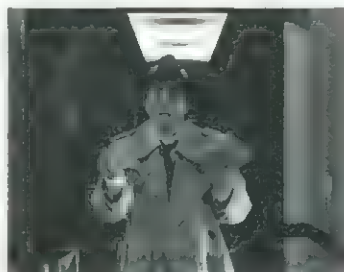
PC CD-ROM

Sokáig gondolkodtam, ugyan mit is lehetne írni az Interplay új játékaról, a Voyeur-ról. Több-ször újra kellett kezdenem az írást, mert egész egyszerűen se-hogy nem akart sikerülni a cikk, mindig csak ugyanazt az egy-két mondatot ismételtettem. Aztán rájöttem, hogy ez talán mégsem az én hibám, mivel az egész programról nem lehet többet mondani, sőt, ha szűk-szavúan akarám jellemezni, egyetlen szó is elég lenne: ször-nyű. (És akkor még finom vol-tam.) De lássuk, miről is van szó. Gondolom semmi újat nem mondok azzal, hogy technika fejlődésével egyre nagyobbak a lehetőségek a játékgyártás terén. Most, hogy a CD-ROM is széles körökben elterjedt, az

VOYEUR

eddig adatoknak akár húsz-harmincszorosát is tartalmaz-hatja egy-egy program, ami azért igencsak nagy előrelépés a két évvel ezelőtti lehetősé-gekhez képest. Ezt próbálta meg kihasználni az Interplay is egy új játéktípus bevezetésé-vel, csak hogy ez NAGYON nem sikerült nekik.

Először is, a történet csapniva-lóan rossz. Egy fickó indulni óhaj az amerikai elnökválasz-



tásokon, ezért aztán összehívja a családját egy hétfővégre, hogy megbeszélje velük a te-endőket. Csak hogy az egyik kedves családtag megszarolja vállalkozó kedvű emberünket, hogy olyan infokat hoz nyilván-osságra, ami legjobb esetben is teljesen megbuktatja a lehe-tőségelt. Mit tesz erre ő? Miköz-ben épp perverz játékokkal szórakoztatja titkárnőjét, szé-

pen megbízza, hogy nyírja ki nagyrabecsült családjának akadékoskodó tagját. Hogy, hogy nem, egy buzgómócsing magándetektív (mi) véletlenül pont ott munkálkodik a kame-rájával, és még véletlenebbül épp a Hawke-házat tartja megfigyelés alatt, így aztán mindenről tudomást szerez, ami odabent folyik.

Nos, már ez a történet sem épp egy nagy eresztés, de ha még hozzátesszük, hogy a (kb. fél órás) játék folyamán annyi ne-gatív jellemvonás kerül nap-fényre, ami a Dallas mind a húszezer részét megtöltene, ez már egy kicsit sok. Pl.: az apuci

feladatunk, hogy rámutatunk egyes abiakokra, ahol aztán végignézzünk egy rahedli kis fel-bontású, rondán digitalizált filmrészletet, vagy meghallga-tunk néhány párbeszédet, az-tán, ha úgy gondoljuk, figyel-meztethetjük a halálraítélt csa-ládatagot, vagy felvehetjük, amint megölik, és az anyagot elküldhetjük a rendőrségre, esetleg egyszerűen csak kikap-csoljuk a gépet. Neeem. Ez minden, csak nem játék. Ha fil-met akarok nézni, inkább be-kapcsolom a tévét, vagy elme-gyek moziba, nem pedig azt fi-gyelem, hogyan ugrándoznak az óriáspixelek a monitoromon.



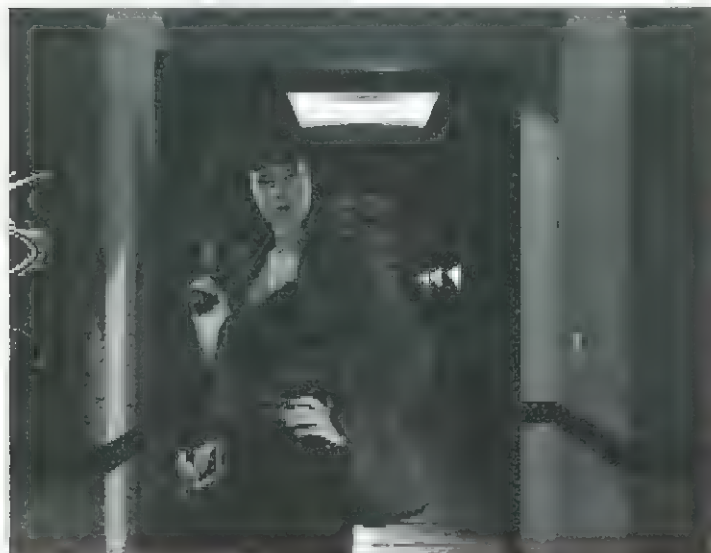
leszbikus lányáról kiderül, hogy züllésének egyik fő oka az volt, hogy mikor tizenéves volt, apja "meglátogatta" őt a háló-szobájában. Szintén az apuci a kedves kisfiától meg ellopta egy ötletét, és ennek megvaló-sításából szerezte pénzét. És így tovább, és így tovább.

Jól van, a sztori pocskék. De volt már rá példa, hogy attól még egy játék eszméletlenül jó lett volna. Csak hogy itt nem hogy arról nincs szó, hogy nem jó a játék, de szigorúan véve még játék sincs. Mindössze annyi a

Ennek a programnak a megné-zésekor valahogy az volt az ér-zésem, hogy a programozók egyszerűen csak minél keve-sebb munkával, minél több pénzt akartak besöpörni. Hát, Interplay, ez bizony kevés az üdvözléshez.

Ui.: A Paci szerint egy kicsit ke-ményen ítélt meg a dolgot - ő ugyanis adott volna 3%-ot a játékra, mivel az egyik lánynak jól néz ki benne a fenéke.

Created By BB Rainbird



FIGHTER WING

Jó pár évvel ezelőtt még biztos nyerő volt az a cég, amelyik egy új repülőgép-szimulátorral jelent meg a piacon. Gondoljunk csak például a Microprose-ra, amely menetrendszerűen

szont az, hogy a különböző helyszínek, géptípusok kombinálásával elég változatosak a repülhető küldetések. Nézzük egy kicsit részletesebben a beállítási lehetőségeket. Installálás



negyedévente jelentette meg az újabb és újabb géptípusok szimulációját, és szinte egyfolygú sikeresek voltak. Azóta azonban megjelent a kategóriában néhány igazán nagygyű (gondolok itt például a Falcon-ra, a Strike Commander-re, a Flight Sim. 5-re; hogy az űrben játszódotokat ne is említsem), így akl ezen a felített



piacon valami sikeressel, valami újjal akar kijönni, annak igencsak fel kell kötni azt a bizonyos ruhadarabot. A Fighter Wing esetében ez egy kicsit felsemásra sikeredett, mivel a szimulációs részben nincs semmi különös, ezt ellensúlyozza vi-

után érdemes először az Instructor Training-et választani. Már itt is kiderül, hogy nem kell valami színyaratosan bonyolult, valóságos szimulációra számítani, meg se közelíti komplexitásban például a Falcon 3.0-át. Éppen ezért olyanok is élvezhetik, akiket eddig a viszonylagos bonyolultság rettentett el a repüléstől. Miután végigpróbáltuk a különböző gyakorló küldetéseket (amiknek megvan az a kellemes tulajdonságuk, hogy semmi hatással nincsenek a későbbi előmenetelünkre), eldönthetjük, hogy nekikezdünk-e szóló repülés karrierünknek, vagy pedig hálózaton keresztül kihívjuk a barátainkat egy jó kis vadászatra. Itt megállnék egy picit, ugyanis az egyik nagy előnye a programnak a rendkívül sokoldalú multi-player üzemmód. Játshatunk nullmodemmel, modemmel vagy hálózaton keresztül, az utóbbi esetben egyszerre max. 16 gépen. Ha ketten játszunk, akkor

bármelyik küldetést repülhetjük, de érdemes a direkt multi-player küldetések közül választani egyet. Ezek a következők lehetnek:

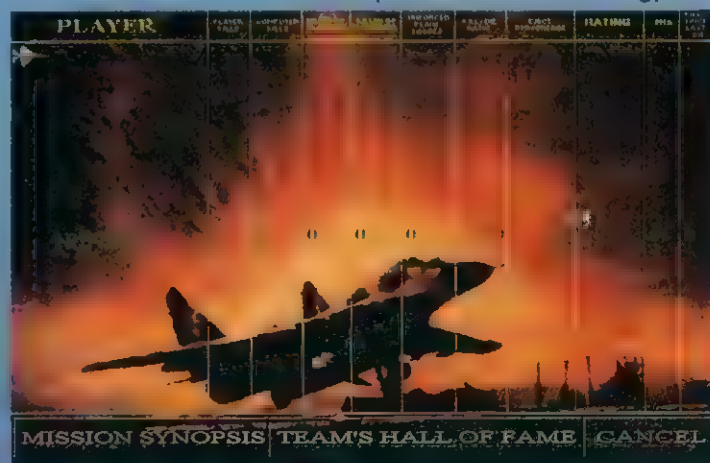
Dogfight: két ellenséges csapat száll fel, az nyer, akinek heveny lövöldözés után több gépe marad működőképes.

Capture The Flag: két ugyanolyan erősségű gépekből álló csapat száll fel, mindkettőben van egy-egy kitüntetett gép, a zászló.

Cél: ennek a gépnek a megsemmisítése, illetve a saját zászló védelme.

Find The Prize: egy terrorista menekül egy géppel. Két üldöző csapat száll fel, akik azonban egymással is rivalizálnak. Az a nyerő, aki lelövi a terroristát, de ebbe a másik csapat teljes kikutatása is befér.

Attack And Defend: ragozzuk még egy kicsit a témát; mindkét csapatnak van egy lassú szállítógépe, ezt kell megvédeni, illetve az ellenségét megsemmisíteni.



Continuous Dogfight: ha lelőtek, a lezuhanás után azonnal új géppel találjuk magunkat, és kezdődhet minden előről. Az nyer, aki kevesebbszer talál-

FIGHTER WING

Egy változatos szimulátor mely pár évvel ezelőtt még biztos nyerő lett volna.

Hardware igény:
386/33 MHz, DOS 5.0, 4 MB
RAM, SVGA, SB, AWE32

74%

MERIT

PC CD-ROM

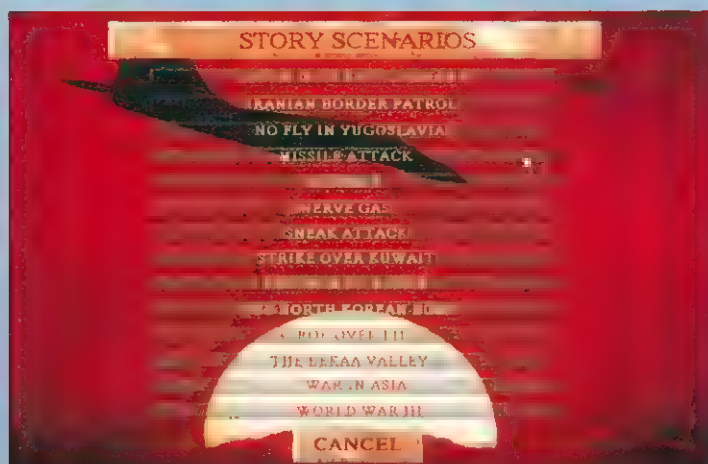
kozik az anyafölddel.

Unequal Sides: az egyik csapat kevesebb, de jobb gépekkel rendelkezik; ezek lelövése több pontot ér, mint a gyengébb gépeké. A nyertes értelemszerűen a több pontot gyűjtött csapat.

Test Match: kiválaszthatjuk, hogy mivel akarunk harcolni, ml ellen, valamint, hogy az ellenséget a gép irányítsa, vagy sem.

Ha már nagyon unjuk, hogy a haver állandóan péppé lő minket, nekiállhatunk szólókarrierünk építgetésének, talán itt több szerencsével járunk. Itt se panaszkodhatunk az egyhan-

gúságra, akár az orosz, akár az amerikai oldalon játszunk, megtalálhatjuk a nekünk megfelelő küldetést. Többek között az alábbiakból válogathatunk:



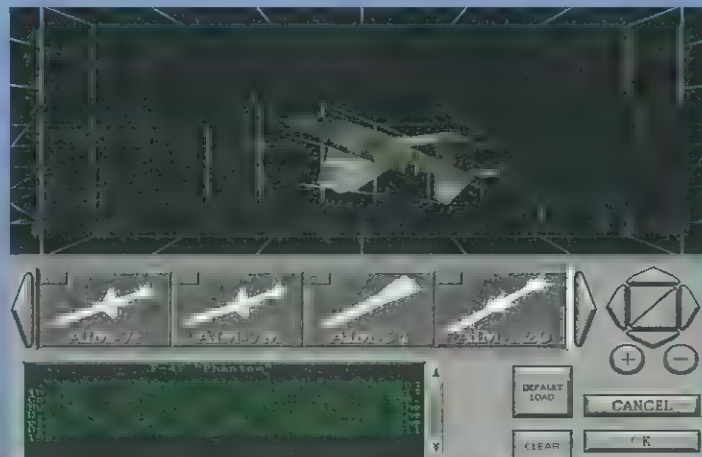
The Former Soviet Union: Harcolhatunk afgán fegyvercsempészek ellen az orosz-afgán határon, de ha úgy akarjuk, leverhetjük a grúz függetlenségi törekvéseket. Meg fog gyűlni a bajunk a muzulmán szélsőségekkel, akik hol Szentpétervárat akarják lerakétázní, hol pedig a mexikói zapatisták segítségével lőnek ki rakétát Washington irányába. Találkozhatunk a terroristák jeles képviselőivel is, például ír köztársaságiakat bérelnek fel egy angol diplomáciai gép lelövésére az orosz légterben, vagy máskor pedig egy Vlagyivosztoknál beszivárgó terrorista egységet kell megsemmisíteni. Az események 1997-re teljeseznek ki, ekkor az USA biológiai fegyverekkel akarja megtámadni és megsemmisíteni ősi riválisát, ezt kellene a lehető leggyorsabban megakadályoznunk. Szóval zajlik az élet az elvtársaknál, nem fogunk unatkozni.

The Cold War:

World War III: miután az amerikai csapatok behatoltak a keletnémet területekre, az országok válaszul rakétákat lőnek ki több amerikai nagyvárosra. Célunk ezeknek a rakétáknak a levadászása. Ha az amerikai oldallal játszunk, ez lesz a legnehezebb küldetésünk. Ezen kívül a hidegháborúnak megfelelően főleg felderítő jellegű küldetésekre számíthatunk, az, hogy mit kell lefényképezni attól függ, hogy melyik oldalon állunk. Belopakodhatunk az NDK, III. az NSZK területére, de a későbbiekben be kell repülnünk a darázs-fészekbe is, azaz az USA, illetve a Szovjetunió te-

rületére.

The Middle East: Ebben a térségben a legfontosabb dolog a különböző nemzetek, népek közötti egyensúly fenntartása. Ha ez felborul, akkor nagy gondban lehetünk, mivel itt nem az a jellemző, hogy a problémákat kultúremberként próbálják megoldani. Szíriát segítve megakadályozhatjuk Izrael mind nagyobb térnyerését a régióban, de ha az jobban tesz, Izraeli színekben újrajátszhatjuk a Bekka Völgyben történeteket. Természetesen nem maradhatnak ki a legújabb események se, azaz az Öböl-háború is szerepel a küldetések között, megfejtve azzal, hogy a vesztes háború után az iraki-



ak biológiai fegyvert is be akar-nak vetni tekintélyük visszaszer-zésére.

The Asian Theater: Itt is van bő-ven mit csinálni. Rögtön beme-legítésképpen egy észak-koreai szállítógépet kell megtalálni és megsemmisíteni, amely egy ki-

lövendő atombombát visz a rendeltetési helyére. Ugyanak-kor Kína is megjelenik a színen, és attól függően, hogy melyik oldalon állunk, a szövetség-sünk lesz, vagy legádázabb el-lenségünk.

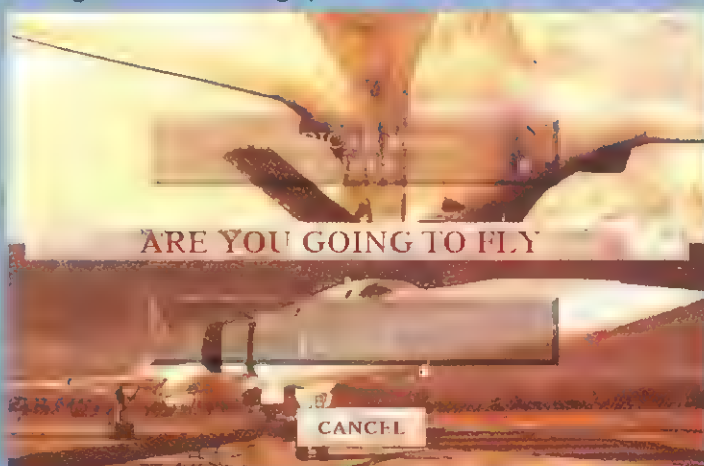
Nagy vonalakban körülbelül ennyit tudok mondani a küldetésekről. azt hiszem mindenki megtalálja a neki legjobban tetszőt. Arra az egyre vigyáz-zunk, hogy a program nehézsé-gi sorrendbe rendezte őket, azaz nem biztos, hogy a legu-tolsóval érdemes kezdeni, mert esetleg kellemetlen meglepe-

F-16C Falcon, F-18A Hornet, F-117A Stealth

Orosz oldalon:

MIG-21bis Fishbed, MIG-23MF Flogger, MIG-29 Fulcrum, Su-27 Flanker

Ezen kívül a küldetések során találkozhatunk még más gé-pekkel is, ezeket azonban nem repülhetjük. Ilyenek például a Tu-160-as, An 26-os vagy a Mi-rage 2000, de még egy Boeing 747-essel is össze fogunk akad-ni.



tésben lesz részünk. Ezek után ejtenék néhány szót a repülhe-tő gépekről, illetve az ezeken felhasználható fegyverekről,

Ezek után lássuk a különféle fegyvereket, fegyverrendszere-keket:

AIM-9 Sidewinder: azt hiszem, senkinek se kell bemutatni a vi-lágszerte legsikeresebb légl-harc rakétát. Kis hatótávolságú infravörös érzékelőfejű rakéta, ideális fegyver, ha a légi cél-pontot 5-10 km távolságba meg tudjuk közelíteni. Időrend-ben a legrégebbi változat az AIM-9L, ennek továbbfejleszté-se az AIM-9M, illetve az AIM-9P, AIM-7

Sparrow III: az amerikai hadse-reg legszélesebb körben alkalmazott légharc rakétája. Közé-pes hatótávolságú, félautomata radaros rávezetésű rakéta. A félautomata azt kell érteni, hogy miután 50-70 km távol-ságból indítottuk a rakétát, szüksége van még radaros rá-vezetésre egészen addig, amíg a cél kb. 15 km-es körzetében a saját radarja be nem kapcsol. Innen aztán már megy minden magától.

AIM-54 Phoenix: nagy hatótá-volságú, félautomata radaros

Amerikai oldalon:

F-4 Phantom, F-15C Eagle,

ravezetésű rakéta. Főleg F-14-eseken használják, de mivel az a játékban nem szerepel, így itt más gépekre is felpakolhatjuk.

AIM-120 ANRAAM: a legújabb fejlesztések egyike, közepes, illetve nagy hatótávolságú automata radaros ravezetésű rakéta. Érdekes ezt használni a Sparrow helyett, sokkal nagyobb a hatékonysága.

AA-2 Atoll: a Sidewinder korai megfelelője az orosz oldalon. Nagyon sok, az oroszok által eladott gépeken is megtalálható.

fejlesztették ki. Megfelel az amerikai AIM-54 Phoenixnek.

AA-10 Alamo: közepes hatótávolságú, félautomata radaros ravezetésű rakéta. A MiG-29-esek illetve, a Su-27-esek számára fejlesztették ki.

AA-11 Archer: kis hatótávolságú, infravörös ravezetésű légi-

AA-7B Apex: közepes hatótávolságú, félautomata-



ta radarvezérlésű orosz légi harc rakéta. Specifikációját tekintve a Sparrow vetélytársa.

AA-8 Aphid: az AA-2 leváltására kifejlesztett kis hatótávolságú infravörös légi harc rakéta. Korának egyik legmodernebb orosz fegyvere.

AA-9 AMOS: nagy hatótávolságú, aktív radaros célravezetésű légi harc rakéta, a MiG-31-esre

harc rakéta. Fejlett elektronikája alkalmas a különböző eltérő manőverek, csallik fellelérésére és figyelmen kívül hagyására. Ha orosz géppel repülünk, ezt semmiképpen ne hagyjuk otthon.

AA-12: közepes hatótávolságú, aktív radar vezérlésű légi harc rakéta, kinézetében és funkciójában megfelel az ANRAAM-

csak: a leszállással, illetve a felszállással egyáltalán nem kell foglalkoznunk, azt a

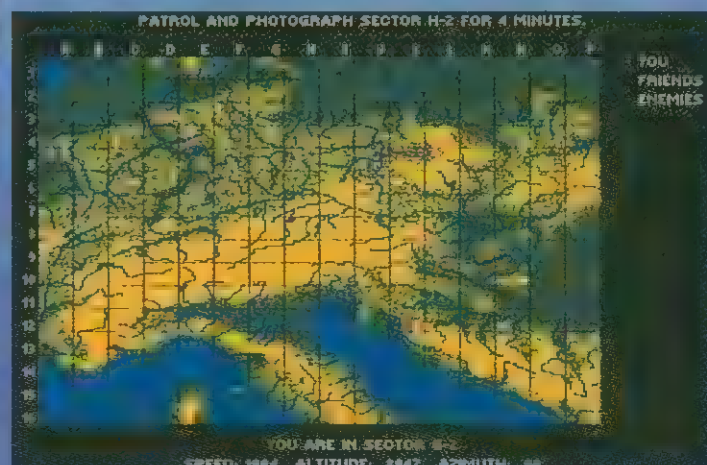
gép elvégzi helyettünk; a küldetések során csak légi célpontokkal találkozunk, ennek megfelelően például a levegő-föld rakétákat teljesen kifejezték a programból. Annak

nak. Nagyon jó manőverező-képesség jellemzi, és már aránylag kis radarfelismerési mellett is megtalálja a célpontot. Ezeken a rakétákon kívül még feltehetünk a gépünkre pót-üzemanyagtartályt, ECM- rendszert, nagyobb teljesítményű gépágyút, ill. felderítő és fényképezőegységet is.

A végére maradt egy kis szubjektív értékelés. Akik már játszottak valami komolyabb szimulátorral, gondolok itt pl. a Falconra vagy a FS-5-re, azok felejték el ezt a programot, túl egyszerűnek fogják találni. Hogy néhány dolgot említsek

azonban, aki egy jó kis hétvégi repülésre vágyik, anélkül, hogy túlságosan megerőltetné magát, tökéletesen megfelel a program, jól el fog szórakozni vele.

Andrew



BC RACERS

Humoros, szép grafikájú, jó és idióta zenével készült kitűnően játszható és hangulatos (nagyon vicces) játék, mely néhol sajnos idegesítően nehéz.

Hardware igény:

386, 4 MB RAM, 12 MB HD, VGA

89%

CORE

PC DISK

Nyomulnak a kőkorszakiak! Oldalkocsis lábmobilok, idiótikus figurák. Örült hajsák. Kacajok, felszabadult nevetések, lökött zene, elszabadult a pokol a pályán! A program neve... *BC Racers!!!*

Végre megérkezett! Mióta láttuk a játszható preview-ját pár hónapja, azóta belekesülten vártuk, de még nem tudtuk, hogy EZ lesz belőle... És most itt van! Már az indításkor fogadó zene (Agymenők muzikja is elég hasonló) is letaglózott..., pedig ez csak a kezdet! Ami ezután jön, arra senki nem számított!

A Start beütése után választhattunk a 6 mindenre elszánt játékosból. A bőség gyönyöre? A

játékosok mind rájátszások vagy egy zenészre (valóságos rocktörténelmi pantheon), vagy egy ládétlen Flintstone-ra (esetleg a kettő keveréke - Granite Jackstone: Flintstone + Janet Jackson), és mindegyik más tulajdonságban jobb. A tulajdonságok sorrendben a következ-

zők: Gyorsulás, Sebes-ség, Energia, Harc. A következően egy kis táblázat ezekről versenyzőnként: Cliff Ace + Roxy (ők láthatóak a borítón): 6, 7, 6, 6
Bob Hardley + Jimmy Handtrix (Marley és Hendrix): 8, 8, 8, 1
Brick Jagger + Gary Gritta (Mick Jagger és G. Gitter): 6, 5, 5, 9
Chuck Rock + Chuck Junior: 9, 7, 4, 5
Granite Jackstone + Tina Burna: (lásd fenn + Tina Turner): 9, 9, 3, 4
Sado-tooth Tyger + Sid Viscous (??? + Mr. Sex 'Punk' Pistols): 5, 4, 9, 7

Nekem eleinte a név és a zöld taréj láttán egyértelmű volt, hogy Sado-t és Sidet választom, de miután már kb. tízszerre is az utolsó helyen végeztem, kénytelen voltam másként dönteni, úgyhogy a kedves kis

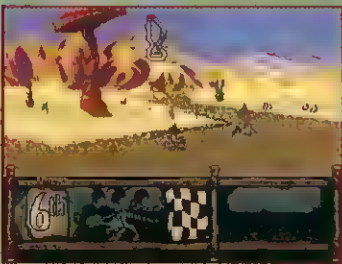
fabunkójáért Chuckra és

Junlorra álltam át (Aztán Granite-ra és Tina-ra). De talán nézzük a versenyt is, mert ugye ez a lényeg. Az egyik legfontosabb talán az a játékban, hogy ki milyen gyorsan lök az elején (a verekedés nem mindig sült el jól), mivel ha lemarad, nagyon nehéz előre jutni, a túlzott igyekvés meg általában ahhoz vezet, hogy össze-vissza törjük a kocsinkat, újabb ütközések, lemaradások, úgyhogy inkább a sebességre törekedjünk. Az pedig csak három párosnál, a két nőgnél (Jimmi és Bob), a két nőnél (Granite és Tina) és Chuck Rock famíliánál kimagasló. Tehát ezek futtassuk, nyomassuk a legtöbb-ször, feltéve, ha eredményt akarunk elérni, amúgy bunyóra tökéletesen megfelel Sado és Sid a maga kis kedves baltájával.



Az irányítás joystick-kel, mouse-zal vagy billentyűzettel mehet, de az egérrel ne nagyon kísérletezzsen senki hosszasan, mert a 8. hely nem túl vicces dolog hosszabb idő után. Van a programban nitro is, ami nagyon hasznos tud lenni, akár négy embert is le tudunk előzni vele, de egyben elég kétélű fegyver is. A nagy gyorsaságunkkal könnyedén rohanunk neki a modern útjelző tábláknak, vagy a pálya szélén lévő tereptárgyaknak (A jobbik esetben a szurkolókat gyűjtjük kedves csokorba - ő, hogy ez mennyire szórakoztató látvány... hej!), viszont minden pályán van egy célegyenes, ahol meg hűdemennyire jól jön a nitro (mindig csak a második körtől kapjuk, hogy legyen némi esélyegyenlőség is).

Még két fontos dologról kell szólni, ami nem tereptárgy, meg nem is közönség, de a pálya szélén van. Az egyik a startvonal után levő, laza kis húsdarab képében megjelenő "depó", amivel az energiánkat tölthetjük vissza (a bátyám egyszer mázlista módon az összetört - nulla energilámpa - járgányával épp belecsúszott, úgyhogy nem esett ki, bár ez elég ritka, mindig az útjelző táblák okozták a gallbát). A másik pedig a



pálya jobb és bal szélén levő vékony sáv, ahol még különböző akadályok között szalamoszhatunk. Itt nagy részeket, például teljes kanyarokat le lehet vágni a fák, oszlopok között átcikázva. Azonban vigyázzunk, mert amilyen könnyen nagy előnyre tehetünk szert, olyan könnyen le is maradhatunk, hálá a különböző köveknek, épületeknek stb.

Minden pályának négy nehézségi szintje van: easy, medium, hard, rockhard. Nemcsak a pá-

lya felépítésében térnek el, hanem a különböző úti és útszéll akadályok mennyiségében is. Összesen 8 féle pálya van.

Az első a Rock-city Race nevű, itt egy városban kell száguldozni.

A második pálya a Night Rally,



egy temetőn keresztül megy a hajsza, a háttérben nagy villámok kíséretében. Nagyon oda kell figyelni, mert könnyű letérni a pályáról, és rengeteg apró kő és sírkő van. Az ezekkel való ütközés könnyen a győzelmiünkbe vagy a járgányunkba kerülhet.

A harmadik a Desert Drive, ez egy könnyed sivatagi motorozás. Az eddigiek közül ez a legkönnyebb. A pálya is jól követhető, és akadályt jóformán csak az integető emberek képeznek.

Jungle Rumble: Erre a pályára készülünk fel lelkiileg, mert a képernyő felét a ronda növényzet foglalja el, van egy pár hajtókanyar, és itt jelennek meg először az ugratók. Az ugratók igen meglepőek a játékban, mert a növények belógása miatt nem látjuk, hol lehet levágni, úgyhogy inkább a belső ívekben kell kanyarodni. Vigyázat, a növények alatt kövek vannak!

Swamp Stomp: Na, ez egy igazán szívatós pálya. Egymás után három ugrató is van, és ez

az egész egy nagy kanyarban - úgyhogy nagyon ki kell használni, hogy a levegőben is lehet fordulni, mert ha nem vesszük be az ugratókat, hosszasan nézhetjük, ahogy egy sárkány csigalassúsággal emel ki minket a mocsárból a

Mouse jobb-bal: Kormányzás
Bal gomb dupla klikk: Nitro
Numerikus Billentyűzet mínusz gomb: Ütés

Joystick irányítás magától értetődik. A játék közben a p gomb megnyomásával pause-olhatunk, s ekkor lehet kilépni az Esc-vel és változtatni a képernyő beállításokat a következő gombokkal:

F1: High Detail talaj.

F2: Low Detail talaj.

F3: Csak rövid látótávolságban lévő tereptárgyak látszanak.

F4: Közép látótávolságban lévő tárgyak is látszanak.

F5: Távoli tárgyak is látszanak. Ezeknek az alacsony részletességre állításával jól játszható lassabb gépeken is.

Player 1 nézetek

F6: Hátsó nézet (normál beállítás)

F7: Középső nézet

F8: Távoli nézet

F12: Csak egy játékos üzemmódban a kis vagy egész képernyős nézet közötti váltás

Player 2 nézetek:

F9: Hátsó nézet (normál beállítás)

F10: Középső nézet

F11: Távoli nézet.

túlpárra és mindenki leelőz minket. A nitro használata itt jóformán egyenlő az öngyilkossággal.

Blizzard Blitz: A leírás szerint ez a pálya következne, de mi nem találkoztunk vele.

Cave Rave: Ez talán még egy kicsit nehezebb, mint az előzők. A pálya szinte követheetlen, és még két szakadék fölött átvélő keskeny hidacska is van benne. Ha leesünk, akkor az ugratóhoz hasonlóan hátrányba kerülünk (itt legalább az animáció vicces).

Vulcano Dash: Huhú, ez már tényleg pokol! Hatszázezer akadály, ugratók, óriás kanyarok, szinte bárhol beleeshetünk a lávába, a madár, ha lehet, még lassabb, szóval itt aztán van minden, ami kell (lehet, hogy emiatt lettünk általában utolsók??).

Az irányítás billentyűzeten:

Q: Gáz

A: Fék (Kanyarodás közben kézifékezés = Megpördül)

<>: Jobbra-balra

Tab: Ütés

Space: Nitro

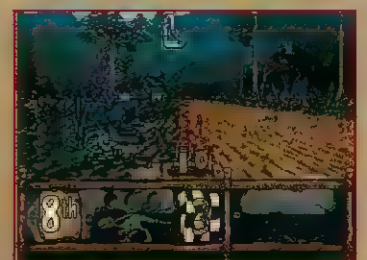
A Mouse irányítást le se kell írni, úgyse használja senki, de azért:

Bal gomb: Gáz

Jobb gomb: Fék

A játék grafikája és animációja nagyon szépek, teljesen rajtfilmszerű hangulatot árasztanak. A scrollozás teljesen remegésmentes, és nagyméretű, 3D-s sprite-okat használ. A zenéje öröletes és a hangjai sem maradnak el mögötte. Itt még az sem zavart igazán, hogy legtöbbször vagy utolsó lettem vagy lerobbant a kocsim, vagy kiírták a képernyőre, hogy GAME OVER. Az utóbbi idők egyik leghangulatosabb és leghumorosabb játéka. Két játékos módban egyszerűen fergeteges. Versenyre FEL! Jabadabad!

Andrej és Charlie



ARMORED FIST

A Comanche után a Novalogic felöltözött hűvös kezdte el szivarogni az Armored Fist-ről, nos itt az alkalom, hogy tanúvallomást tegyünk róla.

Hardware igény:
386 DX 40, 4 MB RAM,
15 MB HD, DOS 5.0

65x

NOVALOGIC

PC CD ROM

Másodpercek múlva legördül a dombról. A terep jóformán ismeretlen. A domb másik oldalán talán a halál vár rád. A parancsnoki harckocsi búvónyílása kinyílik, megpróbálsz felderíteni a terepet. Az alapjáraton működő motor füstjét a szél feléd fújja, kesernyés ízt hagyva a szádban. A felderítés szerint három T-80, és egy BMP leselkedik valahol. A feladat egyszerű: odamenni, betárolni, megsemmisíteni. Az esélyek egyformának látszanak. Egységed, a két Abrams, és a két Bradley ék alakba rendeződik. A két Abrams, és egy Bradley a domb biztonságos oldalán, a másik Bradley a veszélyesebb oldalon a csapó szerepét játssza. Önként vállalt feladatok szerint lassú mozgással magára vonja majd az ellenség figyelmét, a kapcsolat felvétele után kilövi harckocsielhárító rakétáit, majd maximális sebességgel

igyekszik lőtávolon kívül kerülni. Visszabújsz a harckocsi-ba. Indulás. Egy perccel később a rádió felugrál: kapcsolat 320 foknál! A csata megkezdődik.

Hát végre itt van, megérkezett! A NOVALOGIC fiúk ismét nagyot ütöttek. A csodálatos COMANCHE után - bár az előre bejelentett időnél jóval később - hazai földre is eljutott az első szuper harckocsiszimulátor, az ARMORED FIST. 200.000 sor assembly kód, 8 ember egy évi munkája fekszik a programban. A játék teljesen realisztikus, mérföldkövet jelent a harckocsi szimulátorok világában. A két fő különbség, mely a többi harckocsiszimulátortól megkülönbözteti, a terep tökéletes megjelenítése, és a füstálcázás lehetősége. A terep fantasztikus, hálá a szabadalmaztatott Voxel Space technológiának.

A programnak kétféle verziója készült el, úgy mint a CD-s, és a floppy lemezes verzió. A különbség csak annyi, hogy a lemezes verzió nem tartalmazza a szuper átvezető animációkat, a küldetések száma, valamint a játszhatóság teljesen azonos. A

Fist használja a DOS4GW memóriakiterjesztőt, megbízhatóan fut minden memóriaszervezővel,

CAMPAIGNS - , valamint csaták - BATTLES - közül. Harcolhatunk amerikai, és orosz eszközökkel. A "felhozatal" éppen elegendő, amerikai részről M1A2 Abrams harckocsi, minden feladat me-



gyúminél QEMM386, EMM386, HIMEM.SYS. A RAM-milliomosok igen jól járnak, mert bár a játék SETTINGS menüjében maximálisan csak HIGH DETAIL állítható be, 1.1 Mbyte RAM felett SUPER DETAIL felbontás töltődik be. A COMANCHE-csal ellentétben a játék kicsit "legós", azaz kockás, a SUPER DETAIL felbontásban azonban kifogástalan. A program minimális hardware igénye: 386 DX 40, 4 Mbyte RAM, de igazán játszhatóan 486 DX2 66, 8 Mbyte RAM felállásnál fut. Természetesen a CD-s verzióhoz dupla sebességű CD meghajtó is kell. A lassabb gépek tulajdonosai beállíthatnak LOW DETAIL felbontást, kikapcsolhatják a füstefektust - SMOKE EFFECT - , valamint az ég felhőzetét - SKY - . Ezzel felgyorsul a szimuláció. A játékot igazán élvezetessé teszi az állandó beszéd, a zenét én kikapcsoltam. Különösen kellemes az orosz legénység történetét hallgatni. És most a játékról. Választhatunk komplett küldetések

goldásához elegendő lösszel, 120 mm-es löveggel, M3 Bradley 25 mm-es géppágyúval, és 2 db TOW föld-föld, valamint 2 db STINGER levegő-föld rakétával. Segítségünkre lehet a küldetések végrehajtásához az AH64 Apache helikopter is. Az orosz technika T80-as 125 mm-es löveggel, BMP 30 mm-es géppágyúval, 4 db AT-5 föld-föld, valamint 2 db SA-14 föld-levegő rakétával. Az orosz légi segítség a Mi-24W Hind helikopter.

Lőszer:

ABRAMS:

APDS - a legjobb páncéltörő lösszer harckocsi ellen.
HEAT - kumulatív hatású, becsapódáskor viszonylag kis részt üt a páncélon, majd bent robbanásos hatással robban szét, harckocsi ellen kevésbé, BMP ellen nagyon hatékony.
HEP - könnyebb célpontok, műhold állomás, üzemanyag tartály stb. ellen. Orosz megfelelője a HE





MG - a harckocsi lövegétől függetlenül gépfegyver, lágyabb célpontok ellen.
SG - füstgránát, megnehezíti a harckocsi megfigyelését. Orosz megfelelője az ENG SM. működésekor a kipufogóba gázolajat fecskendez így képez füstöt. Kevésbé hatékony mint az amerikai füstgránát, de azzal ellentétben sose fogy el.

BRADLEY

HEI - harckocsik kivételével mindenre jó.
AP - hasonló az APDS-hez, harckocsik ellen.

TOW - harckocsielhárító rakéta, orosz megfelelője az AT-5, származása rejtélyes módon időnként utántöltődik.

SAM - levegő-levegő rakéta.

A **BRADLEY** - gépjárműje lévén folyamatos tüzelésre képes, míg az **ABRAMS**-nál, a valóság-hoz hűen, bizony várni kell a következő löszer betöltésére. A löszer betöltését a löszerkiválasztó feletti **READY** felirat jelzi.

A választható küldetések:

Training: 4 csata
Overwatch: 7 csata Indiában
Crossed Swords: 7 csata Szaudi Arabiában
Aegle: 7 csata Cipruson
Certain Fury: 7 csata Szíriában
Fire Hammer: 7 csata Azerbajdzsánban
Burning Frost: 7 csata Ukrajnában

Bármelyik küldetés bármelyik csatáját kiválaszthatjuk. A megszerkesztett csatákat is csak a **BATTLES** menüből tölthetjük be.

A játék nem az "ezergombos" szimulátorok családjába tartozik. Játszható valamennyi ismert botkormányval, egérrel, valamint keyboarddal is. Én egérrel játszottam, kitűnően irányítható minden, nem éreztem a botkormány hiányát. Az irányítás a **SETTINGS** menüben állítható be. Itt választhatjuk az automata, vagy kézi toronyforgatást. Automata esetén a torony a harckocsi, és az ellenség mozgásától függetlenül mindaddig a kiválasztott célon marad, míg az látható. Kézi irányítás esetében nekünk kell célon tartani az ágyút, általában a cél felé történő haladással. Ennyi előzetes után válasszunk egy küldetést, lehetőség a training küldetések közül, itt begyakorlhatjuk a harckocsi kezelését. Itt ugyan nem, de az "éles" küldetések előtt megjelenő térképen a játszható küldetés zöld, kiválasztva villogni kezd. A már befejezett küldetés kék színű, a piros még nem játszható. Kiválasztás után következik a részletes parancsközlés, melyet az **ACCEPT** gombbal fogadhatunk el. Rövidebb, hosszabb töltögetés következik, és máris a harckocsiban ülünk. F2-vel a vezetőülésből, F3-mal a toronyból irányíthatjuk a gépet.

Lényegében mind az amerikai, mind az orosz technika hasonlóképpen irányítható, legfeljebb a kezelőszervek elhelyezése más. A bal oldali pedál a fék, a jobb oldali a gáz. A sebességváltó a **D-L-N-R** jelzésű gombosor. Automata, de az egérrel is

kapcsolható. Lassításhoz nem elég a gázt elvenni, fékezni is kell. Úgy kell vezetni, mint egy 70 tonnás, tűzokádó autót. A két oldalra mutató nyílal fordulhatunk, a felső két nyílal a toronyt forgathatjuk. Minél közelebb klikkelünk a nyílhoz, annál gyorsabb a forgatás. Ennek eredményét a középen lévő digitális elfordulásjelző mutatja. Ha a bal egérgombbal ebbe klikkelünk, a torony 180 fokkal elfordul, a jobb gombra visszaforrul. Felhívom a figyelmet a torony nagy hatótávolságú radarjára, mely a vezetőülésnél lévővel ellentétben a beásott, tehát nem látható célpontokat is mutatja. A radaron villogó célok a megsemmisítendőek, a többi csak a hab a tortán. A vezetőülésnél található taktikai

AUTO CONTROL, mely bármelyik kezelőszerv megérintésével **USER CONTROL**-ra változik. **AUTO CONTROL** állásban a gép automata irányítással halad a meghatározott útvonalon: céloz, tüzel. **USER CONTROL** állásban mindent Te irányítasz. A TTS az éjszakai látóka, nem kell megjelenni, nem a monitor utánvilágítása nőtt meg, hanem a **NOVALOGIC** tökéletesen szimulálja a hőkereső működését. Orosz megfelelője az IIT, ez infraelven működik, és élesebb képet ad. Az amerikai rendszer előnye az, hogy napall harcnál az álcázó füstön keresztül is lát, illetve az, hogy az orosz rendszer az éjszakai küldetéseknél nem tudja megkülönböztetni a "hideg", és "meleg" célpontokat. A **TARGET** a



radaron az ellenséges egységek piros pontok, a sajátok a zöldek, az aknamezők sárgák. A megsemmisítendő célpontok pirosan villogóak, a saját helikopter zölden villogó, az ellenséges helikopter fehérén villogó, a tűzéség halványzürke. A belső kör a biztos lőtávolság határa. A piros nyíl a kijelölt irány, ha nincs irány kijelölve, akkor a célok irányát sárga nyíl jelzi.

Bal oldalon látható az

célpont kiválasztása, szerintem ez nem sikerült a legjobban. Ha lőtávolságban van 125689 db T80, és 56111 db BMP, tudni fogja az 1 db tüeli tankot fogja kiválasztani.





ni, persze, hiszen ez a leküzdendő cél. Mire a torony forgatásával célpontot váltasz, addigra feltehetően már a vereség szomorúan füstölő animációját nézheted. Jó lett volna egy választási lehetőséget beépíteni a játékba. Az AIR gomb a korlátozott légitámogatást hívja, az ART gomb pedig tűzérségi támogatást nyújt. A TARGET gombbal kiválasztjuk a célt, majd a tűzgomb helyett az ART gombot megnyomva a harckocsik komputere közli a célpont koordinátáit a tűzérségi léleképzővel, és durr! Álló célpont-ra tűl a felitálat, mozgó célra kb. 30-40 százalék az esély. Ne pocskoljuk el, mert nem végtelen.

Az AIR támogatást APACHE helikopterek nyújtják, sokkal kevésbé hatékonyan. Repkednek, rakétázgatnak, jön a BMP, elenged egy SAM-et, és kész. Ha véletlenül sikerül megsemmisíteni a célt, akkor a helikopter a következőt támadja mindaddig, amíg van cél. Helikoptert mi is láthatunk magunknak, a BRADLEY 2 db SAM-ja fedélre kattintás után tűzkész, találatis esély 99 százalék. Érdekes kb. 1000 m-re bevárni, és figyelni arra, hogy ne legyen nagyobb ferepkiemelkedés, a domb, hegy, mert a SAM kilövése után eltűnhet a domb mögött, és akkor egy rakéta kárba veszett. Az ABRAMS csak géppuskával próbálkozhat, ha a HIND 2 km-es távon belül van, kapcsoljunk R-be, lőjünk ki egy füstgránátot, és folyamatos géppuskatűzünket a HIND hálás füstöléssel vi-

szonozza. A BRADLEY HE sorozata is leszedi a helikoptert, főleg, ha elég közel van. A bal oldali toronyforgató nyílra kattintók a zoomgombok. 1x, 3x és 10x-es zoomolás lehetséges, ez igazán csak a SUPER DETAIL felbontásnál élvezhető igazán, HIGH DETAIL-nál nem elég szép a zoomolt kép.

A látómezőben sárgán tűnik fel a megsemmisítendő célok száma, a kiválasztott cél távolsága, mellette a négyzet a célpont rögzítését igazolja vissza. Jobb oldalon középen a löveg emelkedési szöge látható. A löveget kézzel is irányíthatjuk, a közép vonaltól felfelé klikkelve emelkedik, lefelé klikkelve süllyed. A kézi irányítás sok esetben igen hasznos lehet. A szurdokokban elhelyezkedő ellenség megsemmisítése nagy veszteségekkel járhat, ezért használhatjuk a tűzérségi támogatást anélkül, hogy a célokat fizikailag is látnánk. A taktikai radaron piros pontokkal jelzett ellenséges erőket a torony forgatásával hozzuk közép-re, emeljük az ágyút kézzel, klikkeljünk az ART gombra. Jegyezzük meg a löveg szögállását! A taktikai radaron láthatjuk a lövedékek becsapódását. Mivel a tűzérség elég rendszeren szór, második, harmadik próbálkozásra tisztességes irást lehet rendezni, főleg akkor, ha a célpontok elég közel vannak egymáshoz. Az irányításnál nagyon kell vigyázni, mert ha az ellenséghez túl közel vagyunk, könnyen mi is kaphatunk egyet!

A harckocsik előről és oldalról nehezebben, hátulról sokkal könnyebben sebezhetőek tűzérséggel aknamezőt is meg lehet semmisíteni. Előfordul, hogy a gép találatot kap, esetleg aknára fut. Ha ellenség nincs a közelben, magára hagyhatjuk, mert az ügyes személyzet megjavítja, folytathatja a harcot. Ha maradt ellenség a közelben, igyekezzünk másik harckocsival megsemmisíteni, mielőtt a sérült gépet kivégezné. A dolog kétélű, mert a küldetések időre mennek, és ha sok időt elpocsékolunk, a csatát elveszthetjük. Ha éjszakai küldetésnél kilóvik az éjjellátó berendezést, jól tekerd fel a monitorod fényerejét, meg lehet próbálni a célzást!

A csata hevében időnként tanácsos a térképre is átkapcsolni, mert az ellenség a

bal gombbal be, a jobb gombbal ki. A mellette lévő óra az időgyorsító. A jobb legszélen, a lakat mellett látható a gyorsítás mértéke. Ha a lövöldözés megkezdődik, az idő automatikusan a normálisra ugrik vissza.

A lakat jelentése a következő: ha nyitva van, átszerkesztheted a küldetést, kiiktathatod az ellenséges egységeket, aknamezőket stb. Ha zárva van, nem lehet szerkeszteni. A szerkesztést egyébként az EDIT gombbal lehet elvégezni, erre egyébként később részletesen kitérek, hiszen ez a játék egyik legnagyobb szerűbb funkciója. A jobb oldalon található ikoncsoporthal kivághatod az útvonalat, majd a jobb oldali klikk-cakk-jellel új útvonalat adhatsz meg. Az ikoncsoporthat az egérrel bárhová át lehet helyezni. Az alsó részen található nyílak a



tűzérségünket is támadhatjuk, és akkor vége a támogatásnak! Általános tanácsot adni nagyon nehéz. Az előregyártott megközelítési útvonalak nem mindig a legjobbak. A csata megkezdése után azonnal nyomd meg az ESC gombot, vagy vidd fel a kurzort a bal felső sarokba, majd az F1-et -PAUSE-, így a terep felülnézetében láthatod a saját-kék, és az ellenséges-piros egységeket, valamint a kijelölt útvonalakat. Feltűnnek a sárga pöttyös ellenséges, és a zöld pöttyös saját aknamezők is.

A felső menüsorban a nagyíllal zoomolhatod a térképet, a

térképet scrollozzák, a kis kézzel a térkép szabadon mozgatható. A kereszttel egységet választasz. Ha több szakaszplatoon áll a rendelkezésünkre, akkor érdemes az egyiket biztos helyen "elspejzolni". A felső menüsorban klikkelj rá az UNIT jelre. Ilyenkor nem a különálló harckocsikat, hanem a teljes egységet láthatjuk, számmal ellátva. A számok megjelennek a menüsorban, így utalni tudunk a különböző szakaszok között. Legalább egy szakaszt irányítsunk védett helyre távol az ellenségtől. Ha ugyan-csak a felső menüsorban a táblázatra klikkelünk, akkor részletes leírást kapunk a ren-

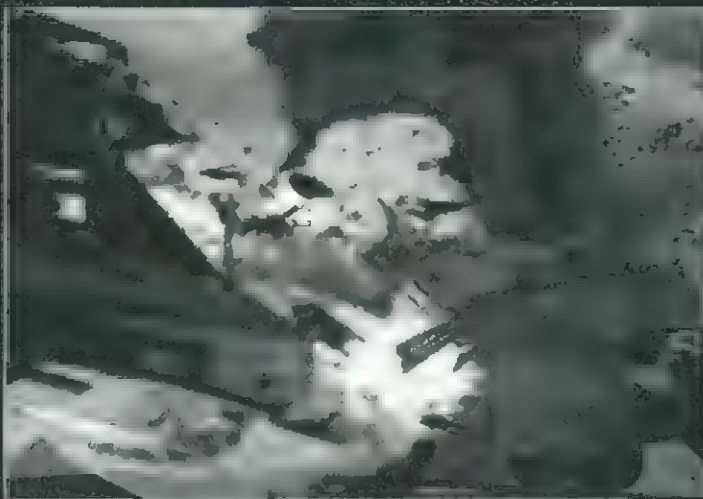
delkezésünkre álló erőkről. Itt kijelölhetjük a parancsnok tapasztaltságát, az EXPERIENCED önállóbban dönt, jobban céloz, de kockázatos manőverekbe is belekeveredhet. A NO ACTION a teljes téttlenséget jelent!

Meghatározhatjuk a tevékenység jellegét, az egyszerű vonulástól a harcfelderítésig. Mellette az egység formációja állítható be a vonalban haladástól a gyémánt alakzattig. Az összes egység minden jellemzője látható ha a kívánt egységre visszük a kurzort, és a feje klikkelünk abban a harcokocsiban folytathatjuk a harcot.

Az elszelölt egységet a csatákimenetelétől függően vesszük harcba, de egyik szemünk mindig az órán legyen, mert nem győzőm hangsúlyozni, minden küldetés időre megy. Vesztem úgy el csatát, hogy 1 másodpercen múlt a győzelem. Tanácsos a BRADLEY-eket védeni. Ha gyémánt DIAMOND alakzatot választunk, a BRADLEY-t irányítsuk középre, vegyük körül ABRAMS-szal. A nehéz harcokocsik megvédik, és ha HIND tűnik fel kettőt biztosan észled SAM-jaival. A küldetések első csatái könnyebbek, ahogy haladunk előre, úgy nehezülnek a feladatok. Az ellenség stratégiája viszonylag könnyen kiismerhető. Miután mindig ő védekezik, előnyben van a támadóval szemben. A katonai doktrína szerint a támadónak mindig legalább háromszoros túlerővel kell rendelkezni. Ez a FIST esetében szinte soha sincs meg, ezért csak ésszel lehet nyerni. Miután az ellenség nem passzívan védekezik, lehetőség van kellemes csapdák kialakítására. Egy-két ABRAMS a vonulással szembeni domb tetejére telepítve nagyon kellemes meglepetéseket okozhat. A szurdokokban elhelyezkedő megsemmisíthetetlennek tűnő ellenséget könnyen megzavarhatjuk egy maximális sebességgel közéljükrontró, folyamatosan AP-t tüzelő "öngyilkos" BRADLEY-vel. Csaini nem szép dolog, de megkönnyítheti a játékot. Aki a

Game Wizard kezelésében megfelelő jártassággal rendelkezik, csinálhat magának örök időt.

Órák TOW rakétát is lehet alkotni, ha ez sok munkával jár, mert



a program változó memóriacímekre tölti a löszert, így minden küldetés során külön-külön kell megállapítani a megfelelő címet. Örökéletű sérthetetlenséget nem sikerült előállítanom. A harcokocsikat nehezen megközelíthető helyekre telepíti, az út vonal mentén elhelyezkedő szurdokokba, völgyekbe. A dombok tetejére, a bunkerek közé is nagy előszerűtellel telepíti a legveszélyesebbek azonban a taktikai radar által nem látható, beásott harcokocsik. Mészáros, a térkép szerint nincs itt semmi, a következő pillanatban pedig leszakad az ég. Ezért érdemesebb inkább a toronyradart F3 használni, innen ugyan nem érhető el a légelhárító rakéta indítógombja, de egy pillanat alatt F2-vel visszakapcsolhatunk a vezető oldali irányításra. A leküzdendő célok bunkerek, műhold, állomások, üzemanyag tartályok, és tüzérőség, valamint néha harcokocsik is. Csatát elvben úgy is meg lehet nyerni, hogy egyetlen ellenséges harcocsit sem lösz ki, csak a céltárgyakat. Megkerülve mindent, a "kerék alatt" elvonulsz a célokig, megsemmisíted őket, és kész!

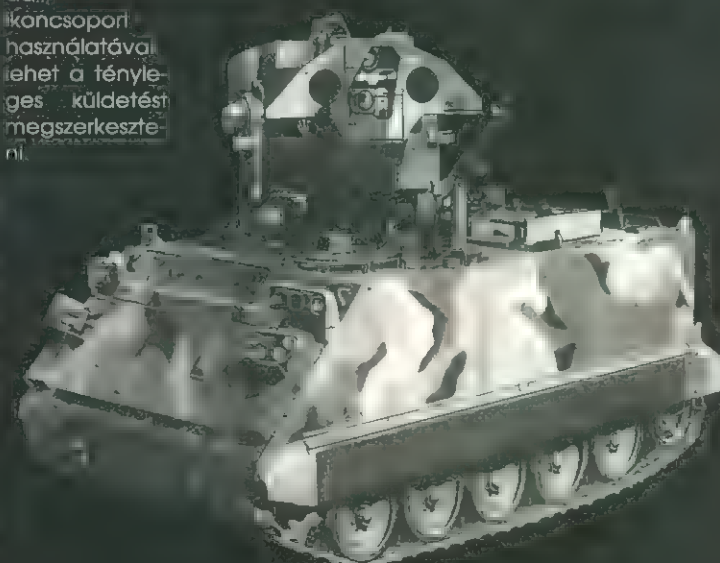
De ez csak elvben van így. Egyrészt a célpontok körül nagyon erős a védelem, másrészt

ismét az idő múlása késztet gyorsabb cselekvésre.

Ismeri a szerkesztőrendszer? Válassz egy küldetést, előtte válaszd ki, hogy a támadó keleti, vagy nyugati legyen, mert

Az egyes ikonok jelentése: a felső négyet már ismerjük, a helikopter a légibázis elhelyezése, mellette a tüzérőség. A helikopter jel alatt az aknamező kiválasztása, a WESTERN-EASTERN a másik fél számára láthatatlan, csak az ellenséget rontsolja, a ROGUE mindkét fél számára látható, és mindkét fél számára veszélyes. Mellette az egységek elhelyezésének ikonja, a kis tankképre klikkelve elrendelheted az egység beását is. A beásott harcocsit nem követi a szakasz mozgását, csak akkor, ha manuálisan ki vezeted a gödörből. Bal oldalon legalul tereptárgyakat, fákat, bokrokat választhatsz ki. Mellette a küldetés céltárgyainak ikonja látható. Ezzel helyezheted el az akció tulajdonképpeni célpontjait. A küldetést lezárhatod a lakattal, de ha egyszer így mentetted el, soha többé nem lehet szerkeszteni! A küldetés végrehatásához az EDIT gomb melletti stopperóra jellel szabhatod meg az időt. A lemezre mutató nyílal lehet a megszerkesztett küldetést elmenteni. Talán nem is kell mondani, mennyi lehetőséget rejt magában a szerkesztő üzemmód. Bármilyen küldetést ki lehet találni, talán csak a célpontok száma kevés. Összességében elmondható, hogy kiválóan megírt, jól játszható rengeteg lehetőséget magában rejtő program az ARMO-RED FIST.

OLD MAN



COLONIAL CONQUEST II

Nagyon érdekes stratégiai játék, mely nem a szépségével, hanem a játszhatóságával tűnik ki a többi game közül, meg persze azzal, hogy ez shareware.

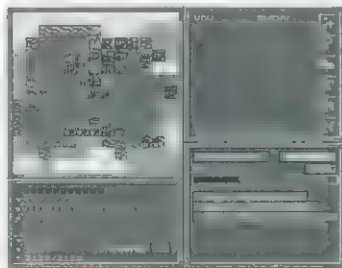
Hardware igény:
A500, 1MB RAM

78x

SHAREWARE

AMIGA DISK

A stratégiai játékok Amigás szerelmeseit szeretném megörvendtetni egy leírással, mely egy olyan játékról szól, mellyel szerettem csak nagyon kevesen találkoztak. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a game shareware kategóriába tartozik (ráadásul még AMOS-ban is íródott), így egy software cég sem adta áldását a kiadásához. Mielőtt bárki ezek után továbblapozna, le kell szögezmem, hogy valóban nem egy csillgó-villogó csoda a CC II, de mindazokat az alapvető stratégiai elemeket megtalálhatjuk benne, amik alapvetően szükségesek egy ilyen stílusú játékban. Az egyetlen hátránya va-



lószerűen az, hogy grafikai kidolgozottságában nem éri el a "rangosabb" alkotásokat. Nekem egyébként ez abszolúte nem hiányzott a tesztelés alatt, nagyon jól megvoltam a program néha egy kicsit bugyuta grafikájával. Az igazi stratégiának nem jelenthet akadályt ez a tényező, így bátran ajánlhatom harcostársaimnak.

COLONIAL CONQUEST II

100 évvel a Nagy Birodalom megalakulása után járunk az időben, mikor is a felderítő flották elérik azt a naprendszert,

nunk néhány dolgot, de gondolom ez nem fog senkinek sem nehézséget okozni.

Névtelen égitest: nem tartozik a birodalmunkhoz a bolygó, és nem is tartózkodik egy űrhajónk sem a bolygó környezetében.

Megnevezett égitest: leszálltunk már a bolygóra, de nem kolonizáltuk még, vagy csak egyszerűen flottánk tartózkodik a bolygó körül.

Zöld kör: kolonizált bolygó

Sárga kör: konfliktusra számíthatunk ezeken a bolygókon, mert feltűntek az idegen hajók.

Piros kör: háború tört ki az ellenséges egységek és közöttünk.

A bolygó mellett időnként kis sárga vonalat, vagy csak pontot láthatunk, mely a bolygó mellett állomásozó haderőnk nagyságát mutatja. A maximálisan 15 pixel magas vonal csak nagyon távol mutatja be az erőnket, így nem árt ha háború esetén jobban odafigyelünk a csapatainkra. A feltűnő piros



mely a legtöbb gondot okozza majd a birodalomnak. Eddig is fedeztek fel már idegen kultúrákat, azonban ebben a rendszerben (mint azt majd érezni lehet később) olyan ellenséges fogadtatásra leltek, mely teljesen váratlanul érte a flottát. Nagy nehézség volt az is, hogy az anya bolygók részéről gyakorlatilag semmilyen segítségre nem számíthattak, saját erőből kellett megküzdeniük az ellenséggel. Feladatunk ennek alapján már gondolom mindenki számára egyértelmű, 26 bolygó feletti uralmat ilyen vagy olyan módon meg kell szerveznünk.

Indításkor néhány egyszerű lehetőség áll a rendelkezésünkre. Itt kezdetünk új játékot, vagy betölthetjük korábbi mentéseinket. Ha 2 játékkal kezdünk új játékot, akkor be kell állíta-

A játék alapképernyője a bolygórendszert mutatja. Alapvetően 5 státusza lehet a bolygónak, melyek a következők:



vonat, mint azt már gondolom kitaláltátok, az ellenséges erőket jelképezi. Ha egy kis kalapács ikont is látunk a bolygónál, akkor ez azt mutatja, hogy valamilyen fejlesztés van éppen folyamatban az égitesten. A bolygó mellett megjelenő kis csillag a StarGate meglétét mutatja.

A képernyő alján pár egyszerű menüt találhatunk:

Move Ship (m): A kilinduló, illetve a cél állomáson kívül a kilendülő hajókat kell kijelölnünk, hogy melyiket óhajtjuk elküldeni a másik bolygóra. Több módon is utazhatunk a programban. Az elején még csak a hagyományos mód kínálkozik, de a későbbiekben a StarGate használatával egy kicsit leegyszerűsödik a dolog.

Travel Routes (t): Ha már sok hajónk mászkál a bolygók között, akkor ennek segítségével megtekinthetjük ezek útvonalait.

Flight Status (f): Az összes útban lévő hajókat sorolja fel a program a kilindulási, illetve cél állomás feltüntetésével.

Planet List (l): A kolonizált planeták listája, lakosság számával, növekedési vagy csökkenési %-ával, valamint a termelési mutatókkal.

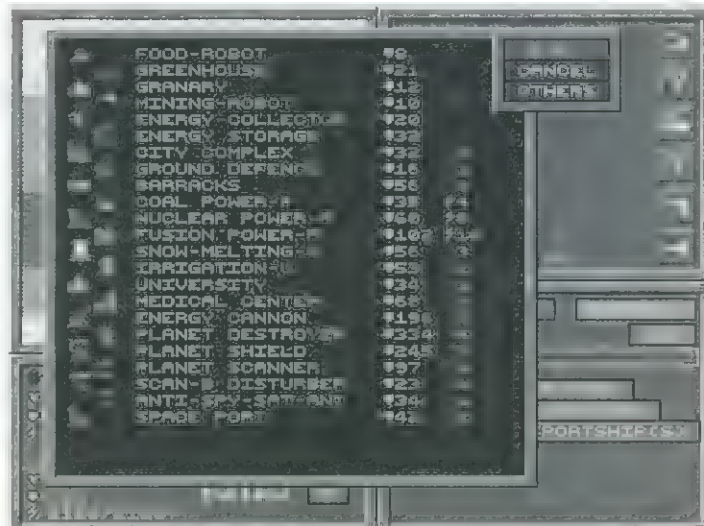
eseményeket találhatjuk meg az esemény megnevezésével, valamint a bolygó nevével. Idővel kialakítjuk magunknak a ritmust, hogy mely üzenetekre kell odafigyelnünk, szerencsére a program is támogatja ezt az azal, hogy a fontosabb üzenetek mellé kis ikonokat rajzol, valamint a vészhelyzeteket pirossal jeleníti meg.

Status (s): Az egész játékra vonatkozó adatokat találhatjuk meg itt. Ezek közül talán a legfontosabb a Tech-Level, mely a technikai fejlettségünket mutatja. Minél fejlettebb szinten vagyunk, annál több mindent tudunk előállítani. A határ valahol a 9-es szintnél van, ilyenkor már minden a rendelkezésünkre áll. A következő szintlépő határt jelzi a Research Status, mely növeléséről majd a későbbiekben szólok egy pár szót. Ezenkívül már csak az Empire Score marad, mely értelemszerűen az elért rangunkat szimbolizálja, valamint azok az összevont táblák, melyek a teljes bolygórendszerre mutatják meg az általános adatokat.

Special Commands (c): speciális utasításokat hajthatunk végre itt (maximum 3-at körönként). Az utasítások a következő kör elején kerülnek végrehajtásra:

melyre telepítettük, feltéve persze ha rendelkezünk már ilyen eszközzel. A letapogatás után a saját egységeinket sárga, míg az ellenségeket piros színnel jelzi ki a program. A haladási irányt is megállapíthatjuk a kis vonalakból. Nem árt néha

log csak úgy elpárologtatni egy bolygót (hiába, az ultimate fegyverek már csak ilyenek). Használatra nagyon sok energiát igényel, így tankoljunk fel rendszeren ha lövöldözni szeretnénk.



elvégeznünk egy ilyen letapogatást, főleg akkor ha valami olyasmit művelünk, mely a nemtetszését válthatja ki ellenfelünknek (pl. elfoglaltuk az egyik bolygóját). A programnak rossz szokása az, hogy ilyen esetekben még a nagymama lavórját is ránk küldi, így nem árt ha csak óvatosan támadjuk meg a már kolonizált idegen bolygókat.

- Long Range Scan: ugyanaz mint az előző, csak 120 pixel körben működik és természetesen kb. dupla annyi energiát emészt fel a bolygó tartalékaiából.

- Energy Cannon Shot: Ha rendelkezünk ilyen fegyverrel, akkor a gép három lövést enged meg a célbolygó felé, mely elpusztítja a bolygón lévő ellenséges objektumokat. Természetesen ehhez is tetemes energia szükséges.

- Destroy Planet: A Prof. Von Hirt által feltalált végső fegyver elég durva dolog, ugyanis teljesen elpárologtatja a kiszemelt bolygót, csapatostul, hajóostul, mindenestül. Csak végső esetben folyamodjunk ehhez a megoldáshoz, mert igen durva do-

Espionage: Egy kis kémkedés sem árt a programban, bár megmondom őszintén, nem igazán volt nagy hasznom belőle, hogy minden nem ismert bolygót tellagattam kém szondákkal. Ha átkapcsolunk Spy módra, akkor minden bolygón melyen tartózkodik szondánk, többféle vizsgálatot is el tudunk végezni. Ha a bolygóra kattintunk, akkor a következő lehetséges opciókkal találkozhatunk:

- View - a műholdba beépített kamera végigtapogatja a bolygót, és tájékoztatást ad a bolygó lélekszámáról, a nukleáris létesítményekről, valamint kijelzi 50%-os biztonsággal a bolygó körül tartózkodó idegen hajók számát.

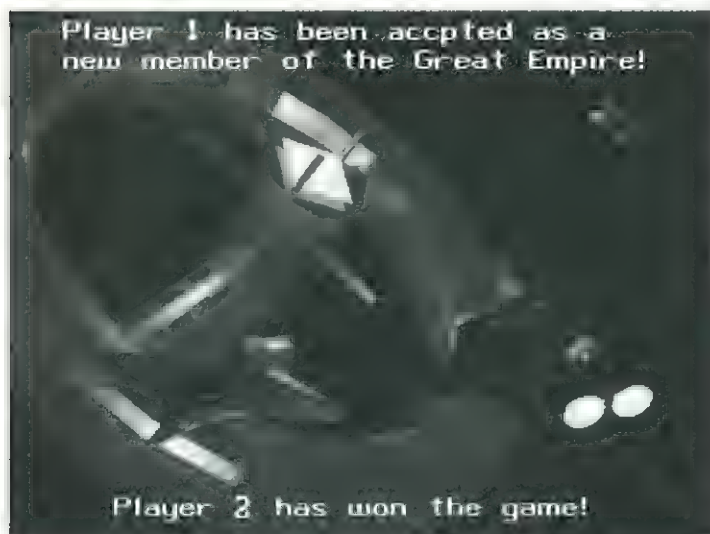
- Scan - egy részletesebb térképet ad a bolygóról, ahol is megtekinthetjük a létesítményeket. Ha ellenfelünk anti-spy-antenna-val rendelkezik a bolygón, akkor nem fog sikerrel járni kutatgatásunk.

- Send - ha egy bolygón rendelkezünk Space Port-tal, valamint egész véletlenül rendelkezésünkre áll néhány felesleges szonda, akkor ezzel a paran-



Reports (r): Ugyanazt a listát írja ki újra a program, melyet minden kör elején megjelenít. Ebben a listában a körben történt

- Short Range Scan: 60 pixel átmérővel egy letapogatást véggez el a Planet Scanner annak a bolygónak a középpontjával,



ccsal tudjuk elküldeni a kívánt bolygóra kémeinket.

End of Turn (e): Ha elvégeztük az összes beállítást, akkor ezzel léphetünk egy kört. Két játékos esetén természetesen ilyenkor adjuk át a kezdeményezés jogát a másiknak.

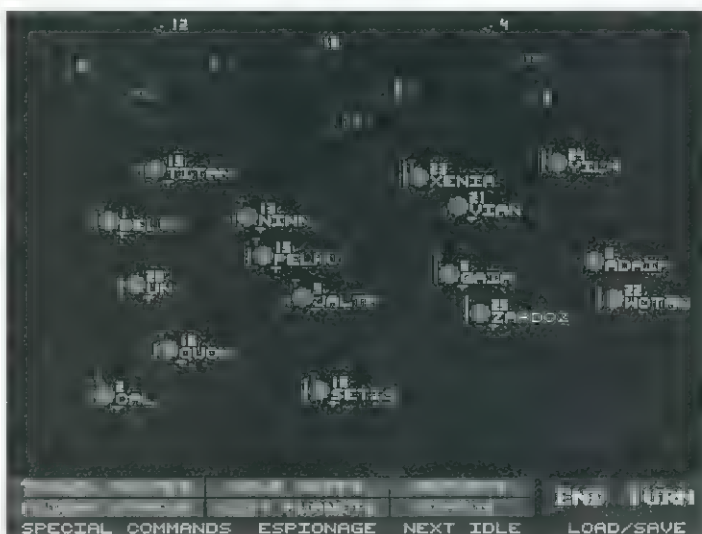
Next Idle (return, RMB): A report funkciójánál felsorolt különleges eseteket vehetjük itt szemügyre sorban oly módon, hogy a program beadja egymás után a problémás bolygókat.

Rákattintva egy saját bolygóra a felszín tűnik fel rögtön, meg mindenféle ronda nyomógomb és ikon, melyeket nem-sokára sorbaveszünk. A legfontosabb rész a középén található térkép, melyen később az összes építkezést végre kell hajtánunk. Minden épületnél (már persze amelyek éppen üzemelnek) kis ikonok tájékoztatnak arról, hogy mennyi a terület termelése, vagy éppen fogyasztása. Ha élelmet termel a terület, akkor kis sárga ikonok tűnnek fel (max. 3), ha pedig nyersanyagot, akkor szürke ikonok leledzenek a terület felett (ha 3 feletti a termelés, akkor számokat jelzi ki a program). Külön kategória az áramtermelés, mely mennyiségéről a kis nyílak adnak felvilágosítást. Ha sárga a nyíl akkor energia termelésről, ha pedig piros akkor fogyasztásról van szó. A legtöbb egy-és nem igényli, hogy ember irányítsa, azonban van pár.

amely sokkal jobban működik ha egy telepest rakunk az adott mezőre. Egyébként az elején nagyon meg kell fontlunk, hogy hova telepítünk termelő üzemeket, hisz a különböző területek más és más termelési mennyiségeket produkálnak. A nyersanyagoknak könnyű dolgaunk van, hisz a

program kis sárga pöttyel (érc), vagy pedig terjedelmes fekete folttal (olaj) jelzi a figyelemre méltó területet. Ha ezek a területek elfogynak és még nyersanyagokra van szükségünk (ami nagyon hamar be fog következni), akkor próba cseresze nye alapján kell a különböző területeket megvizsgálunk. Én mindig azokat részesítem előnyben, melyek ércet és kőjárt is képesek voltak termelni, persze sajnos nem sok ilyen te-

rületet találtam. A kaja termelés hasonlóképpen megy, a legjobb termőterületeket kell megkeresnünk, bár itt nem annyira kielezett a dolog, mivel a Greenhouse használatával gyakorlatilag bárhol hozzájuthatunk a maximális 3 adaghoz. Egyébként telepeseinknek három státusa lehet a játékban, melyet az alsó sorban lévő emberek szimbolizálnak. Minden egyes ember 1000 telepest szimbolizál, melynek színe lehet kék (dolgozó ember), piros (szabad ember), vagy zöld, mely a katonai állományba sorolt embereket jelenti. Elsőre úgy tűnik, hogy nem érdemes szabad embereket tartani a bolygón, azonban ez így nem igaz, hisz a technikai fejlesztésben kizárólag ezek az emberek működnek közre, így csak úgy tudjuk fejleszteni a Tech-Level-ünket, ha hagyunk ilyen embereket is. Ha a bolygón építettünk egyetemet (University), akkor a fejlesztési képesség a duplájára ugrik fel eavból.



Az embereké alatt sorokban található meg a megtermelt dolgok mennyiségét szimbolizáló ikonokat. A sárga szimbólumok a kaja termelést jelképezik. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ha zöld ikonok tűnedeznek fel ebben a sorban, akkor az azt jelenti, hogy olyan manusok vannak a bolygón, kiknek nem jut élelem. Ezen sürgősen változtatnunk kell, ugyanis ha nem teszünk ellene semmit, akkor a következő körben ezt

az embert nem találjuk már a kolóniában. Egyébként nagyon sokáig nem tudtam, hogy milyen logika alapján jelennek meg az új kolonisták a bolygókon, nos nagyon primitív a dolog, ugyanis minél több a felesleges kaja termelésünk, annál nagyobb az esélye, hogy új embert kapjunk. Persze ez csak egy bizonyos szintig érvényes, ezen felül már csökken a megjelenések gyakorisága. A következő sor a nyersanyag termelést jelzi, ez az ami sohasem lehet elég nagy, hisz gondolkunk csak bele, hogy egy ikon az pontosan 1 egység termelést jelez, és mondjuk egy Battlearstar hajó több mint 600 egységbe kerül. Így érthető, hogy nagyon meg kell szerveznünk a termelést. A harmadik sor a felesleges energia termelést jelzi, ez egy viszonylag egyszerű dolog, hisz csak elegendő számú erőművet kell építenünk. Ne sajnáljuk az energiatermelést a bolygóktól, mert a későbbiekben nagy szükségünk lehet rá amikor a Stargate-n keresztül közlekedünk, hisz ez mind energiát fogyaszt, hogy a már említett extra fegyverekről ne is beszéljek. Az utolsó sorban a fejlesztés mértékét láthatjuk a bolygón, melyet mint már említettem, a szabad emberkévégeznek. Az ezek alatti területen a rendelkezésünkre álló raktározott mennyiséget láthatjuk. Az első szám a már meglévő mennyiséget, míg a második a rendelkezésünkre álló raktárkapacitást jelzi. Vigyázzunk arra, hogy a kajából és az energiából a főlős készlet elveszik. Nagyon hamar raktárak építésére kell majd gondolnunk, persze ha még nem említettem volna korlátok is vannak a programban, ugyanis maximum 35 épületünk lehet a bolygón. Az alsó részen már csak egy ? ikon marad, mely egy összegzést mutat a bolygóról.

A jobb felső részen egy kis táblázatot találhatunk a rendszerben láthattunk saját és idegen hajókról. A jobb alsó részen kezdődnek az érdekes dolgok a Producing ikonnal. Mindenfajta termelést itt kell kezdeményeznünk azzal, hogy a megjelenő listából kiválasztjuk a nekünk

szimpatikus termelendő dolgot. A nevek mellett láthatjuk a szükséges alapanyag és áramszükségletet, valamint az esetleges áramtermelést. A szükséges telepések számáról is tudomást szerezhethünk itt. Ha rendelkezünk Space Port-tal, akkor újabb menü tűnik fel Other néven, ahol is az űrhajókat lehet legyártatni. A kis kereszték ilyenkor a hajó erősségét jelzi. Egyébként a programtól kaphatunk segítséget a felszíni építmények telepítésénél, ha bekapcsoljuk a Help-mode kapcsolót, mely segít kiválasztani a legkedvezőbb helyet. Ha nem kapunk hibajelzést a programtól, akkor ilyenkor automatikusan elkezdődik a termelés. A fehér csík az éppen termelt dologba fektetett alapanyag mennyiségét jelképezi, ha a csík betelik, akkor elkészül a termék. Meg tudjuk gyorsítani a folyamatot úgy, ha a jobb oldalon lévő % környékére kattintunk, ilyenkor megadhatjuk, hogy mennyit óhajtunk befektetni a fejlesztésbe. Ha meg akarjuk szakítani a termelési folyamatot, akkor nincs más dolgunk, mint hogy egy új terméket jelöljünk ki. Egyetlen egy kapcsoló maradt a termeléssel kapcsolatban, mégpedig az Unique/Permanent páros, mely azt állítja be, hogy egy db-ot vagy folyamatos termelést kérünk a termékből.

Vannak olyan extra parancsok is, melyek csak bizonyos dolgok teljesülésekor kerülnek kijelzésre a gyártó menük alatt. Következzenek most ezek:

Establish Colony: Ha egy kolonizálendő bolygó mellett parkol a Colony ship-ünk, akkor ezzel a paranccsal tudunk állomást létrehozni a bolygón. A felépülő telepes központ csak a legszükségesebb igényeket tudja kielégíteni, mindenképpen szükséges, hogy a rendelkezésünkre álló embereket rögtön munkára fogjuk. A telepeshajó indításakor a felesleges emberekből tudunk gazdálkodni, igyekezzünk minél több (de legalább 3) embert elküldeni a bolygóra.

Install StarGate: Ha legyártottunk egy Stargate-et (át is küldhetjük egy másik bolygóra!), akkor lehetőségünk van rá



hogy beüzemeljük. Gyakorlatilag érdemes minél előbb megtennünk, hogy lehetőség szerint az összes bolygón legyen ilyen eszközünk, ugyanis ilyenkor az utazások időtartama 1 körre csökken a távolságtól függetlenül. Olyankor van csak igazán értelme a dolognak, amikor támadás éri az egyik bolygónkat, ilyenkor egy pillanat alatt oda csoportosíthatjuk a flottánkat. Egyébként valahol szerintem ott van a minőségi ugrás a programban amikor használni kezdjük a StarGate-et.

Load Transporter/Unload Transporter: Ha rendelkezünk Transporter-rel a bolygón, akkor ide tölthetünk fel készleteket a bolygóról. Itt van az egyik bug a programban, melyet ki tudunk használni, ugyanis a hajók kapacitása végtelen, így nem muszáj a felszínt teleffelezni rakományokkal és energiatárolókkal. Ennek akkor van főleg nagy jelentősége, amikor valami olyan nagy energia igényű dolgot művelünk, mint pl. egy bolygó megsemmisítése. Egyébként sem hasznatlanok a Transporter Ship-ek, mert egy kolonizálásnál sem hasznatlan dolog egy degeszre tömött ship.

Show Transporter: Az összes hajó tartalma kerül kijelzésre.

Load Colony Ship/Unload Colony Ship: Mint már említettem itt pakolgathatjuk a kolonistákat.

Ionizálnunk kell a már ismertetett módon.

Attack Planet/Stop Attack: A bolygó körül lévő hajóink nem támadják meg automatikusan a létesítményeket, erre külön parancsot kell adnunk, illetve külön kell megállítanunk a támadást ezzel a paranccsal.

A képernyő jobb felső sarkában található néhány ikon, melyek jelentése a következő:

- **Star Map** - a főképernyőre visszavisz.

- **What is...?** - a program egy kis képernyőt nyit, ahol is kijelzi a kurzor pozíciójában lévő építmény funkcióját.

- **Destruct** - a földi létesítményeket rombolhatjuk le vele, egyszerűen rá kel kattintanunk az építményre és az máris eltűnik. A program az építésnél felhasznált alapanyagok 1/4-ét visszajuttatja hozzánk.

- **Scan Beam Disturbers:** A keresőszugár zavarására szolgáló parancs.

- **Military Options:** E parancs segítségével tudunk katonákat toborozni a szabad embereink közül. Az alapfeltétel az, hogy legyen Barrack-unk a bolygón (6 ember fér el egy barakkban). Minden egyes katona besorozásához 30 egység nyersanyag, valamint 20 egység energiára van szükségünk. Körönként csak egy katonát tu-



dunk mozgósítani. A kész katonákat pakoljuk fel a hajókra, ugyanis így nem fogyasztják a bolygó készleteit.

Az idegenekről

Alapvetően két formát találhatunk a játékban. A veszélyesebb formát az intelligens lények jelentik, melyek gyakorlatilag az ellenfeleink lesznek a küzdelemben. A másik formát a különböző bolygókon megtalálható és felfedezhető idegenek jelentik. Ezeket kétféleképpen tudjuk megtalálni. Az egyik mód az, ha kolonizáljuk a bolygót, ilyenkor a telepeseink megtalálják és jelentik a talált létformát. A másik mód az, hogy Exploration Ship-et küldünk a megvizsgálandó bolygó köré. Ilyenkor 4 kör szükséges ahhoz, hogy teljesen felfedezzük a bolygót. 5 szintje lehet a felfedezhető idegen faj értelmének. A legfejlettebbet (1) az egysejtű élőlények, míg a legfejlettebbet az ember típusú (5) élőlények képviselik. 50 különböző létformával találkozhatunk a játékban, és megéri foglalkozni velük, mert a birodalom támogatja a bolygók felfedezését, sőt ha felfedezünk egy új létformát, akkor némi támogatást is nyújt nekünk. Választhatunk, hogy nyersanyagokat, vagy hajókat kérünk. Ha a hajók mellett döntünk, akkor a következő variációkat kaphatjuk a felfedezett faj IQ szintje alapján: Fighter (IQ1), Dreadnought (IQ2), Cobra Ship (IQ3), Pulsar Destroyer (IQ4), Battlestar (IQ5).

Néhány szót érdemes még ejtenünk az ellenünk harcoló idegenekről. A fajt az emberek MECHS-nek nevezték el, és utolsó találkozásuk (az előző verzióban) óta igen sokat fejlődtek. Legnagyobb fegyverük a Mothership, mely tízszer erősebb a mi legerősebb hajónknál a BattleStar-nál. A Mothership alkalmas bolygók kolonizálására és harcra egyaránt. Ha kolonizál egy bolygót, akkor létrehoz rajta egy Alien Central Unit-ot, mely hasonlít a mi Induló egységünkre. Az idegenek nem fejlesztenek ki nagy iparú bolygókat, egy Nuclear Power-Plant és a védelmi egységek (Defence Units és Tripods) elké-



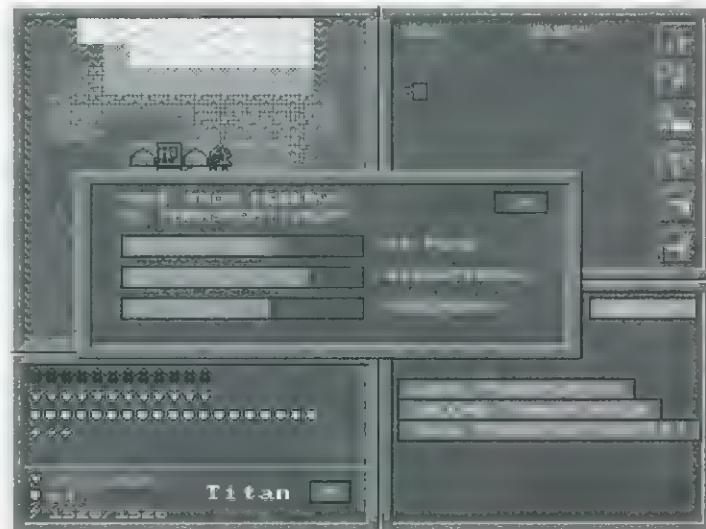
szítése után rögtön a lényegre térnek, azaz hadihajókat kezdenek el gyártani. Ha egy Mothership kerül a környezetünkbe, akkor ez először a bolygón található barakkokat, majd pedig az egyetemet veszi célba. Ezekután folyamatosan kebelezi be a bolygót és lakosságát, de nem pusztítja el, hanem rögtön saját magának kezd el termeltetni mindentféle harci eszközt. Sajnos embereink ilyenkor már abszolúte rabszolgának számítanak.

Az harcokról

A bolygón folytatott harcok a viszonylag egyszerűbb kategóriába tartoznak, nincs más dolgunk, mint kirakni egységeinket, mint már említettem. Minden bolygónál a gép kiírja az Attack/Defence pontokat, ebből már ki tudjuk következtetni, hogy mi vár ránk. Az űrbeli háborúnál talán még kevesebb dolgunk akad, inkább csak az utánpótlásról kell gondoskodnunk időben. Nem muszáj az összes hajónkat egy nagy flotába telepítenünk, azonban úgy osszuk el őket, hogy időben oda tudjanak érní a galaxis minden pontjára ha szükség van rájuk (persze a StarGate egy kicsit megkönnyíti ezt). A lövöldözésnél az azonos erősségű hajók 15%-ot vesztenek védelmükből, melyhez hozzáadódik még a Tech-Level is, így akár 25%-ot is sebezhetünk egy körben.

Úgy érzem sikerült elég mélyen bevezetni a témába az érdeklődő kispajtásokat. Annak ellenére, hogy shareware játékról van szó, nagyon ígéretesnek tűnik a fejlesztés, nem csodálkoznék rajta, ha valamikor megjelenne egy szoftvercég kiadásában mondjuk a Colonial Conquest III.

Bear™



Telepíthető építmények és gépek:

Food-robot: Kaja termelő egység, mely igényli egy telepes jelenlétét, hatékonysága elég nagy.

Greenhouse: A legnagyobb hatékonyságú élelem termelő egység. Ez is igényli egy telepes jelenlétét. Olyan terepeken érdemes alkalmazni, ahol nem található természetes növény-

zet, vagy állatállomány (nagyon poénos szerintem az, hogy tengereken is termelhetünk ki élelmet, hisz a program figyelembe veszi a tenger élővilágát is).

Granary: Az élelmiszer tárolására szolgáló raktár, 200 egységet tudunk bepakolni.

Mining-robot: Az ásványi anyagok és az olaj kitermelését segítheti elő, alkalmazásával megnövelhetjük a termelést. Telepes közreműködést igényel.

Energy Collector: A napfény energiáját használja, ebből termel elektromos áramot. Csak szárazföldön alkalmazhatjuk, de itt is ajánlott a sivatagi, vagy félsivatagi elhelyezés, mert itt sokkal nagyobb a hatékonysága, mint pl. az erdőben.

Coal power-plant: Szénrel működő erőmű, 4 egység a termelése körönként.

Nuclear power-plant: Atomenergia alapuló egység, mely 8 egységet termel.

Fusion power-plant: A legfejlettebb energiatermelő üzem, 16 egység a termelése.

Energy Storage Unit: Az energia tárolására szolgáló épület, 300

egységet tud tárolni. Vigyázzunk arra, hogy a gép nem ordibál ha elértük a végső kapacitást, hanem csak úgy elveszik a termelésünk.

Colony Station: A legalapvetőbb létesítmény, melyet a colony ship szállít a bolygóra. Két telepes számára elegendő élelmet tud előállítani (ha az egyik telepest ott hagyjuk rajta).

City Complex: 8000 ember elhelyezését tudjuk megoldani benne. Működéséhez energiát igényel.

Spy Sat Antenna: Az ellenséges kém műholdak által küldött jelet fogja fel és erről értesíti a bolygó felszíni és orbitális erőit. Ha nincs ilyen berendezésünk, akkor nem vesszük észre ha kémkednek utánunk.

Scan Beam Disturber: Ennek segítségével a kijelölt körzetben "el tudjuk tüntetni" a kém-műholdak elől a fontos építményeinket. A berendezés megtévesztő jeleket küld a védett területről.

Irrigation Unit: Ha nagyon sok sivatagos résszel rendelkezik a bolygó, akkor ennek segítségével

relhatunk benne. Támadás esetén a benne lévő katonákat a program kirakja a barrakból.

Planet Scanner: A bolygó környezetét tapogatja le a scanner, így fedezhetjük fel az ellenséges csapatmozdulatokat. 6-os Tech-Level felett kapjuk meg.

Energy Cannon: Véletlenszerűen 3 lövést küld a kiválasztott bolygóra. Az eltalált épületek véglegesen megszűnnek működni. Csak 7-es fejlettségi szint fölött kapjuk meg.

Planet Destroyer: Mint már említettem ez az ultimate fegyver. 1000 egység energia szükséges egy lövéséhez és teljesen elpárologtatja a kiválasztott boly-



Hajótípusok a játékban:

Colony Ship: A kolonizáláshoz szükséges hajótípus, 4 embert tud befogadni.

Stargate Ship: A már említett utazás gyorsító lehetőség, ne felejtsük el, hogy nem muszáj ott installálnunk ahol legyártottuk.

Transport Ship: Élelmet, ásványokat és energiát szállíthatunk ezzel a hajóval.

Exploration Ship: Az idegen létformák felfedezésének egyik segédeszköze. Ne feledjük, hogy a Birodalom támogatja az ilyen jellegű próbálkozásokat, és persze az sem egy utolsó dolog, hogy a végső nagy pontozásnál az Empire Ranking is beleszámít mindenbe.

Troop Transporter: 4 katona szállítására alkalmas eszköz. Nagyon vigyázzunk rá, mert az idegen hajók csata közben

előszeretettel lövik le elsőként őket.

Fighter: Nagyon kicsi harci eszköz. (Attack: 4)

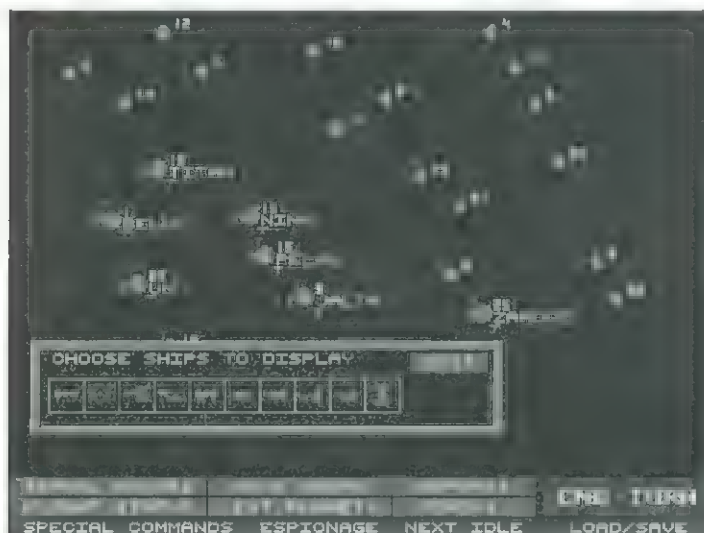
Dreadnought: Négy-szer erősebb a Fighter-nél. Ez a gép kedvenc hajótípusa, legalábbis ebből szokott irdatlan mennyiségeket gyártani. (Attack: 16)

Cobra Ship: Középkategóriás támadó hajó, a viszonylag jobban kihasználható hajók közé tartozik. (Attack: 32)

Pulsar Destroyer: Erős hadihajó. (Attack: 50)

Battlestar: A legerősebb általunk gyártható hadihajó, négyszer erősebb a Dreadnought-nál. 6-os Tech-Level felett kapjuk meg a gyártás jogát.

Mothership: Az idegenek által gyártott legerősebb hadihajó. Nagyon meg tudja keseríteni az életünket, mert komoly flotta nélkül lehetetlen legyőzni.



vel akár zölden pompázó rétté változtathatjuk a területet a következő lépcsőkben: Desert -> 2/3 desert -> 1/3 desert -> grassland.

Snow Melting Unit: Hasonló szerkezet, csak ez a hideg területeket dolgozza meg egy kicsit: Ice -> 2/3 snow -> 1/3 snow -> grassland.

Ground Defence Unit: Automatikus földi védelmi erők. Nem különösebben erősek (Attack 2, Defence 12), de hasznosak lehetnek űrbeli támadásnál is.

Barracks: A katonai egységeink elhelyezésére szolgáló építmény, egyszerre 4 embert tá-

gót. 8-as technikai szint felett használhatjuk.

Planet Defence: A bolygó energiatermelésének a felét fordítja az esetleges védekezésre, a bejövő támadások elhárítására.

Medical Center: Ha 8.000 ember fölé emelkedik a népességünk egy bolygón, akkor már mindenféle járványra számíthatunk, ha nem építettünk időben Medical Center-t.

University: 5 szabad telepes csíszolhatja itt az elméjét a Tech-Level-ünk emelése érdekében.

Space Port: Kizárólag ennek segítségével tudunk hajókat gyártani és kiküldeni őket a világűrbe.



3D INTERIOR DESIGNER

Megtervezheted álmaid otthonát. Megtanulhatod, hogyan rendezd be szobádat optimálisan. Vége a felesleges bútortolgatásoknak.

Hardware igény:
286, 512 kB RAM, VGA,
5 MB HD, MS DOS 5.0

60%

EUROPRESS

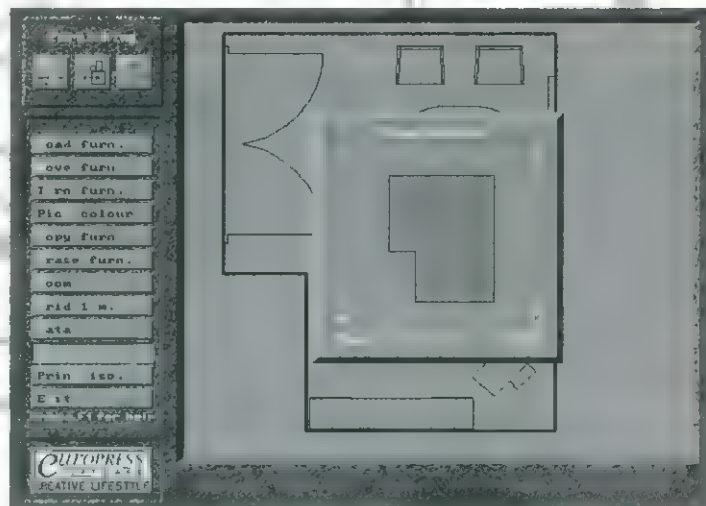
PC DISK

Lassan itt a tavasz. Így hát épp ideje, hogy elgondolkozzunk a "szokásos" tavaszi szoba, vagy lakás átrendezésén, átalakításán. Hát igen, ilyenkor kellene megkeresni a soha sem található mérőszalagot, lemérni a szobát, megmérni a bútorokat, megrajolni a tervet. Persze legtöbbször épp csak hogy nem fér el a bútor az elképzelt

INTERIOR DESIGNER

ből. A programot tipikusan egyéni, otthoni (amator) használatra szobák, lakások berendezésére, átalakítására fejlesztették, így kezelése is nagyon egyszerű. Az alkotás munkafázisai logikusan követik egymást, ha eladtunk nem tudunk valamit, segítséget kérhetünk az F1 (Help) billentyűvel. A tervezés folyamata három editorra, három fázisra bontható. Először is megrajzoljuk szobánk alaprajzát, kiválasszuk, majd elhelyezzük a megfelelő bútorokat. Beállítjuk a padló, fal, bútorzat színeit. Ezek után a kész, berendezett szobát 3D-ben, tetszőleges nézőpontból megtekinthetjük, vagy ki is nyomtathatjuk.

szögét megváltoztatni. Tapasztalatom szerint nem lehet pontosan rajzolni egérrel, ilyenkor kénytelenek vagyunk a Wall height menüvel kézzel korrigálni a szoba adatait. Az alaprajz megrajzolása után a falak, illetve a padlózat színeit kell meghatározni. Ez a Room colour, Wall colour és a Floor colour



menükkel lehetséges, mindezekhez 60 szín áll rendelkezésre. Ha kész a szoba alaprajza, színeit is beállítottuk, mentjük ki, majd lépünk át a következő

töltése esetén ezeket össze is illeszthetjük egy komplett lakássá. A szobák pontos összeillesztésében segít a Zoom, a Move plan, és persze itt is a Grid menü.



3. Furniture Editor (F)

Mint nevéből is kitűnik, szobánk berendezési tárgyait, ezek elrendezését ebben az szerkesztőben határozzuk meg. A berendezési tárgyakat pl. ablakok, lépcsők, ágyak, és más elemeket a Load furn-nal tölthetjük be a következő képen. Menüből először a tárgyak fő típusát kell kiválasztani, pl. székek, asztalok, radiátorok, lámpák, ablakok, könyvek berendezések, összesen 25 db főcsoportra vannak felosztva. Kétszer klikkelve a kiválasztott csoportra egy újabb menübe kerülünk,

2. Plan Editor (P)

Az előbbi Room editorral kimentett szobát itt lehet (kell) újra betölteni. Több szoba be-

1. Room Editor (R)

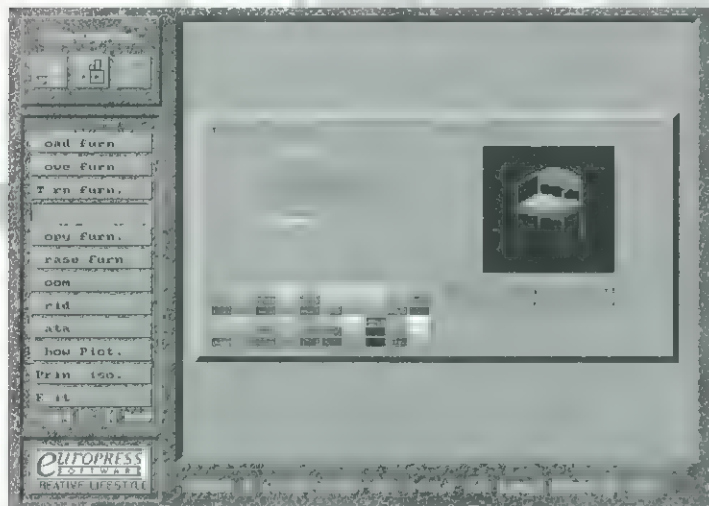
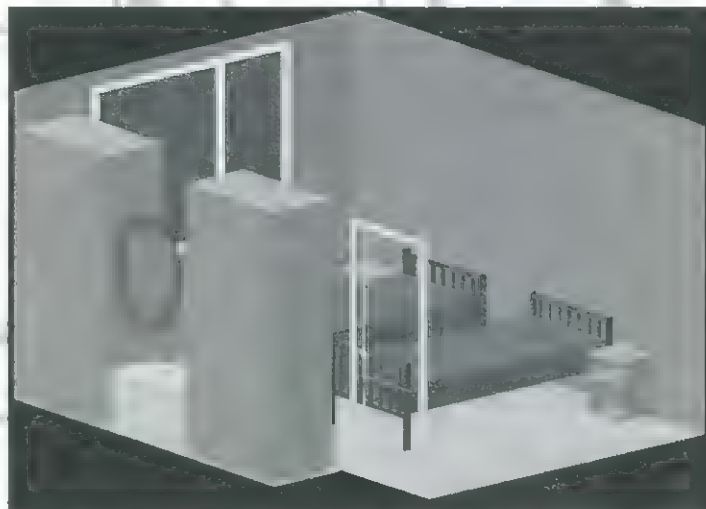
Az első lépés. Itt kell meghatározni, megrajolni szobánk alaprajzát. A műveletet a New room menüvel kezdjük. Rajzolás megkezdése előtt érdemes a Grid menüvel 1 m, és 1/2 m-es felosztásokra rácsra bontani a szerkesztőtáblát. Ha esetleg szobánk nem szabályos alakú, Shift+egérrel lehet a falak 90 fokos (alapérték) találkozási

helyen, vagy egyszerűen nem jó, nem praktikus a szoba elrendezése. A többszöri bútor tologatások, átrendezések igen kimerítőek, és elveszik az ember kedvét a további munkáktól.

E "súlyos" problémán igyekszik segíteni a 3D Interior designer, ami nem más, mint egy belsőépítészeti, amolyan kis CAD program a Europress jóvoltából.

de itt már magukat a tárgyakat kell kiválasztanunk. Szerencsére a berendezési tárgyakról a fontosabb adatok mellett, 3D-s képét is megnézhetjük, így könnyebb kiválasztani a megfelelő alkalmatosságot. Annál is inkább, mivel 400 féle berendezési tárgyat, bútort, kiegészítőket mellékelnek a programhoz. A tárgy, bútor lerakása után akár csak a room editor-

nosítható több egyforma bútorból, pl. székeknél. Amennyiben készek vagyunk a szoba berendezésével feltétlenül mentjük ki. Ezek után nem marad más dolgunk, mint a Show pict menüt kiválasszuk és meghatározzuk, melyik nézetből szeretnénk látni szobánkat 3D-ben, majd kényelmesen hátradőlve várni az eredményt. Ez bizony egy-egy bonyolultabb,



nál, itt is újra meg kell határozunk minden egyes tárgy színét. Mindez a pick colour menü kiválasztása után lehetséges. Legtöbbjüknél két színt,

sűrűn berendezett szobánál eltarthat egy ideig. A kész kép Picture.pcx névvel automatikusan elmentődik. Ha nem vagyunk megelégedve az ered-



pl. székeknél az alapszínt és a huzat színét kell beállítanunk. A fáradtságos bútor tologatást, a Move furn. forgatásukat pedig a Turn furn. funkciókkal spóroljuk meg. Ha elrontottunk valamit a Del turn-nal törölhető a bútor. Másik sokszor használt menü a Copy turn, ami jól hasz-

ménnyel, visszatérve a Furniture editorba tovább variálhatunk.

Nem írtam még a nyomtatási funkcióiról, ami 1:50, 1:100, és 1:200 arányban képes nyomtatni. Nyomtatók sokaságát, pontosan 229 db-ot képes kezelni a 3D Interior. Végül felso-

rolnék néhány, a tesztelés során szembeötlő, pozitív ill. negatív tulajdonságokat.

Előnyei:

- kis méret (1 lemez!)
- igénytelen (286, 512 kB)
- könnyű kezelhetőség
- gyors tervezés
- sok nyomtatót kezel
- SVGA
- beépített help (F1)

Hátrányai:

- csak 1 képet (picture.pcx) ment ki
- nyomtatási képe line 3D
- nincs undo
- bútorok méretét nem lehet megváltoztatni
- minden bútor alapszíne fehér, szürke
- nem lehet a színeket (60 db) mosósítani

Összevetve a program előnyeit hibáival, bár az utóbbiból jó pár alapvető mégis ajánlom minden olyan PC tulajdonos figyelmébe aki épp tervezgeti szobája, lakása átrendezését. Hasonló típusú lakástervező programokkal összehasonlítva közepeszerű, de kisméretével egyszerű kezelhetőségével mégis kiemelkedik a sorból. Az otthoni, "háztálji" CAD sorozat következő része 3D Gardeners' World, amellyel már kertünket is a megtervezhetjük a hosszú téli estéken. Kínézve az ablakon talán rá férne. De biztos ami biztos megvárom a 3D Gardeners'-t kitudja, hátha a tulipánok mégis jobban mutatnak a cseresznyefa mellett.

Angler



PINBALL ILLUSIONS

Jöjj, vedd, nézz és láss! Elmédre fel nem foghatod, agyaddal meg nem érteheted ezt a csodát...

Hardware igény:
A1200, 4000

99%

21ST CENTURY
ENTERTAINMENT
AMIGA DISK

Itt van! Megérkezett!! Végre megjött!!!

Igen, te még mindig a GURU-t olvasod, és nem a "Részletek egy 13 éves lány naplójából" című könyv első bekezdéseit. Hogy minek örülsz ennyire? Ravasz kérdés, mivel ott van a nagybetűs cím feül: Pinball Illusions! A nagyszerű flipper-szimulátor sorozat a sovíniszta PC-sek nagy bánatára bizony Amigán kezdte meg anno a hódító körútját, s csak azután terjedt át PC-re egy bizonyos pókszoft nevű BASIC-programozócsapat jóvoltából. Na de ki törődik a PC-sek DOOM-kód ülte völgyével, amikor itt az új, sőt legújabb Pinball-darab kedvenc 1200-asodra, esetleg 4000-esedre (ugyebár Gazdag Gézőkék...). Hogy miben új? Mindenben! Leírni úgy sem tudom azt a látványt, amit Digital Illusionsék generáltak és azt a realisztikus érzést sem lehet nyomdai úton visszaadni, melyben a játék során részesülsz a 21st Century Entertainment jóvoltából.

PINBALL ILLUSIONS

A kézikönyvet kinyitva szembeötlő a féoldalmi stáblista, és így már érthető a játék minőségi színvonala is. A program egyelőre "csupán" három pályát tartalmaz, és nem lehet tudni, hogy ez-e a végleges pályaszám, de ez a három is bőségesen elég egy darabig. A nagy reklámkampány kedvenc mézesmadzaga volt a multiball-lehetőség.

Nos, ez bizony profi módon lett megoldva, mivel az összes asztallal nagyfelbontású módban is lehet játszani, és ilyenkor csaknem az

hatja - ha jut rá ideje). (Az borzasztóan tetszett, hogy a golyók egymással is ütköz(het)nek!!) A másik (számomra) pozitív dolog, az a játékmenet szerkezeti felépítése. Itt nem az "ahogy esik (gurul) úgy puffan" szemléletet kell követni, hanem az egyes asztalokon küldetésekkel is találkozha-

LED-display-kinézete van, ahol (ha olyan küldetéshez jutunk) egy kis videojátékba csöppenünk, de a "sima" pontszámjelzés is tartalmaz jó néhány látványos meglepetést.

No és végezetül röviden (hogy a képeknek is jusson hely) az asztalokról.

Law'n Justice: Célunk a rendőrség munkájába bekapcsolódva és eredményesen fellépve a bűn ellen végül is boldoggá tenni a jövőbeli várost (nem úgy!).

Babe Watch: A strandon kell alakítanunk.

Extreme Sports: A lakótelepi gyerekek köreiben oly szokványos sportokban kell bizonyítanunk, melyeket csak a puhány amerikaiak neveznek extrémeknek (pl. függőleges sziklafal mászás, gördeszka gyorsasági verseny, gumikötél-ugrás stb.).

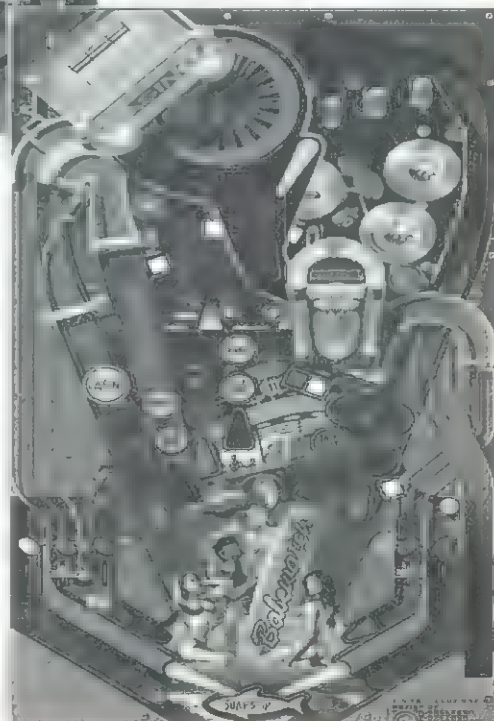
Flip It! Flip It! HHHHHHHhő, hhhhhhő, cool!

M.D.Jon, the Flipper Oetchee.



tunk, amelyek maradéktalan teljesítésekor hatalmas pontszámokhoz jutunk, egészen a végső célig. És még egy apróság a cheato-lőknek: az asztalokat már nem csak egy, hanem három irányba is lökdöshetik! (Míg végül jön a TILT...)

A pontjelző-tábla is átalakult kissé, és a modern valódi flippereken bevezetett



DARK LEGIONS

DARK LEGIONS

Hagyományos táblás stratégiai játék, fergeteges animációkkal.

Hardware igény:
386, 4MB RAM

89%

SSI

PC DISK

A játékot a Silicon Knights nevű csapat fejleszt, és az SSI adta ki. Nem igazán behatárolható a stílusa, mert egy stratégiai játékot nyakon öntöttek egy kis szerepjáték körítéssel. Mindenesetre egy nagyon kellemes program sikeredett belőle. A jó öreg C-64-es Archon jut eszembe a csata részeken tekintve, persze nem a kinézetére (mert az nagyon jól sikerült), hanem a verekedős rész. Egy kisebb területen kell egymás ellen harcolni, míg az egyik el nem pusztul (menekülési lehetőség nincs). Minden karakter egyéni stílusú "fegyvert" használ (ami az osztályára jellemző), és a terep megegyezik azokkal, ami a nagy térképen éppen körülöttünk van.

Sajnos a zenéről már nincs ilyen jó véleményem: nem tudja lekezelni a GUS-t és a Blaster emulációt csak zenét adott, hangokat nem. Pedig az installáció azt állította, hogy mindkettő megvan. Egy '94-es játéknál már alapvető követelmény lenne a

GUS használata is, vagy legalább egy Roland emulációt tennének be (pl. Tle Fighter). A zene nem rossz, de hamar megunja az ember, felejthető. A játék indítása után, rögtön átverekedhetjük magunkat a gyári védelem akadályain (Enter).

Már a játék menüjében találjuk magunkat. Ide később mindenhol egy ajtó ikon segítségével férhetünk vissza. Ez persze az adott játék feladatát jelenti, így csak kilépésre használjuk.

- A menü részei:
- Start (lehet Quick és Setup)
- Load (10 hely)
- Link (modern vagy kábel)
- Quit (kilépés)

Load: itt a 10 mentési lehetőség közül tölthetünk vissza.

- Link:
- modem/direkt összekötés
- master/slave
- 9600/2400 baud
- com 1/2/3/4
- tárcsázás/hívásra várakozás
- tone/pulse típusú tárcsázás

- telefonszám
- modem
- string
- hangup
- connect

Quit:

No comment!

Start:

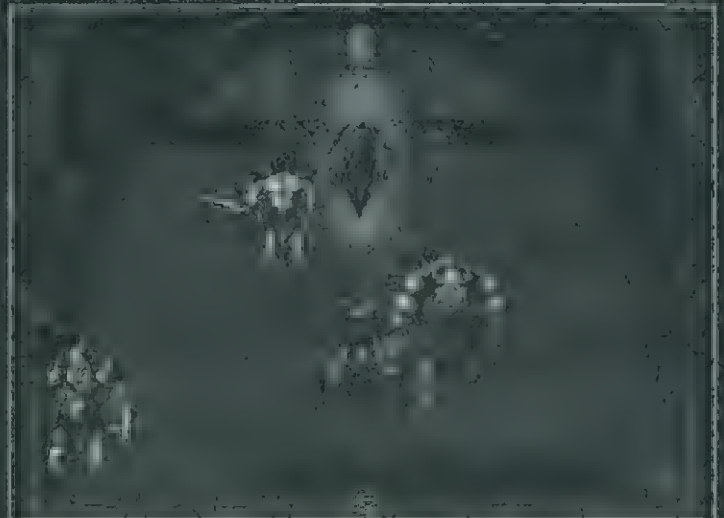
Quick start: 10 előre elkészített játék. Nem lehet benne semmi megváltoztatni, rögtön a pályán kezd.

Setup:

Játékosok kiválasztása: ember-ember, ember-gép, gép-gép.
- pénz: 50-10.000
- mozgás körönként: 1, 3, 5, 10, 20 bármennyi.

- a gép szintje: Weak - erőtlén, Average - átlagos; Difficult - nehéz; Merciless - könyörtelen; Hopeless - reménytelen.
- pálya: 21 féle terep, méret és felszín különbségekkel.

A választás után a pipa ikon kell megnyomni, mert az ajtó a menübe tesz vissza, és nem lépnek életbe a változtatások. A vásárlás menübe jutottunk. Egyszerre három karakter van



a képernyőn, a nagy zöld nyilakkal lehet léptetni őket jobbra vagy balra. A karakterek lábainál van a vételár, alatta a két kici zöld nyíl között pedig a vásárolt mennyiség látszik. A nyilakkal lehet a kívánt mennyiséget beállítani.

Maximum 75 karaktert tudunk venni, de a csapdák és a gyűrűk ebbe nem számítanak bele. A csapdák is figurának néznek ki, de kihelyezéskor csak 2D kinézetük lesz. A Shape Shifter az utolsó karakter.

Bal oldalt a két lemez ikonnal tudjuk belátni/elmenteni a csapatunkat. Jobb oldalon a szokásos ajtó ikon, és egy szem ikon található, amivel a teljes csapatról kérhetünk listát, így egyszerre láthatjuk a megvásárolt mennyiséget, és a jobb

oldali táblán, a kiválasztott típus rövid ismertetése is megtalálható. Ezt egyébként a karakterek képére kattintással is elő lehet hívni.

(1. táblázat)

A karaktereknek sajátos stílusú, teljesen különböző haramoduk van. Néhányuk a játékterben és a harc során is tud valamilyen varázslást elkövetni. Általában a mágia használók tudnak harc közben is ilyet használni. A játéktér és a harc közötti különbséget majd később fogom részletezni. A mágia használó karakterek, a játéktérben történő varázslásokért az életpontjaikkal fizetnek. Minden karakternek az élet regenerálódási értéke határozza meg a feltöltődését. Leheto

leg ne amortizáljuk le őket teljesen, mert hamar legyapják az arcukat. Néhány karakter viszont harc közben, mindkét gomb egyszerre történő megnyomására, egy extra mozgólatsort is tud. Természetesen ez sokkal lassabb ütemű lesz lehetővé, és megfelelően kell időzíteni a kezdését.

Wizard: Varázsló (Jég varázsló).

Harc: Jeges lövedékekkel dobálja az ellenfelet.

Harc 1: kicsi jéget dob (jégkocka).

Harc 2: nagy jéget dob (iceball).

Varázslás: Ice Ball-t tud dobálni, ami lefagyasztja az ellenfe-



kerül, ezért érdemes mindig

kéznél tartani egy Templári is, mellé aki újra tudja generálni az elveszett pontokat. Kedvenc trükkje a gépnek, hogy a már leamortizált 10 pont alatti varázslóim

A varázslatot max. 6 lépésre, de 2 lépésen belül nem tudja alkalmazni. Természetesen ezt minden irányban.

Mozgás: Gyalogol.

Illusionist: Illuzionista

Harc:



Harc 1: Dobálja az ellenfelet, mágikusan.

Harc 2: Elteleportálgat kisebb távolságokra.

Varázslás: Bármelyik karaktert meg tudja idézni, de azok nem tudják a speciális dolgokat. Az ellenfél megtévesztését lehet vele szolgálni. Őt körön keresztül tart a hatása.

Mozgás: Gyalogol.

Conjurer: Mágus

Harc: Szörny karokat tud maga elé idézni.

Harc 1: Phantom módra két oldalról karmol.

Harc 2: Troll módra felülről bunkóval csap maga elé.

Varázslás: Szörnyidézés (Phantom, Demon, Wraith, Vampire, Fire Elemental, Water Elemental, Troll) 10 kör idejére. Csak maga mellé közvetlenül tud idézni. Az ő idézései viszont tudják a speciális képességeket is. Nagyon kelemes dolog a megidézett tüzet beküldeni az ellenség közé, és ott szétrobbantani. A megidézett szörnyek csak fele életerővel rendelkeznek, ezt vegyük figyelembe a harcba szállás előtt.

Mozgás: Gyalogol.

Orc: Orc

Harc:

Harc 1: Oldalról jobbos-balos kaszáló ütés, a kezén lévő pajzs-szerű késekkel.

Harc 2: Lefejeli az ellenfelet. Extra: Nekifutásos felnyársalás.

Varázslás: Nincs

Mozgás: Gyalogol.

	Life	reg.	Str	Stam.	reg.	Move	Ára
Wizard	30	2	3	30	80	3	60
Illusionist	40	2	2	30	80	3	50
Conjurer	30	1	2	30	80	3	100
Orc	50	2	3	30	80	4	30
Berserker	50	2	3	30	80	4	20
Phantom	70	2	3	15	70	3	50
Troll	90	10	6	20	95	2	40
Seer	20	2	1	30	70	4	65
Templar	25	2	2	30	80	4	40
Water Elemental	65	6	6	30	80	4	60
Fire Elemental	60	8	5	20	80	5	65
Thief	25	2	2	30	80	4	35
Vampire	150	-5	5	30	80	5	70
Wraith	100	0	5	30	80	4	50
Demon	100	6	10	30	90	4	80
Shape Shifter	32-50	2	-	-	-	-	65

1. táblázat

let egy kör erejéig + levon az életeréjéből pár pontot. Minden varázslat -10 életpontjába

hoz odaküld egy saját varázslót, és minden dobásával le tud tölteni szedni egyet.



Berserker: Dühöngő harcos

Harc:

Harc 1: Karddal jobb-bal oldal ütés

Harc 2: Karddal felülről előre ütés

Extra: Körbeforgásos oldalütés.

Varázslás: Nincs

Mozgás: Gyalogol.

Phantom: Fantom

Harc:

Harc 1: Karmol rövidet jobb-bal oldalról

Harc 2: Karmol hosszú kaszáló jobb-bal kezés ütése.

Extra: Hosszú kaszáló kétkezes



Utés:
Varázslás: Nincs
Speciális tulajdonság: Láthatatlan
Mozgás: Eltűnik a földre, majd a kijelölt helyen mászik ki. Át tud jutni az akadályokon, és a karaktereken is.

Troll: Troll
Harc:
 Harc 1: Bunkóval maga elé fe-
 lülről csap.
 Harc 2: Bunkóval jobb-bal olda-
 lal ütés.
 Extra: Kétkézes felső taglózás,
 elementáris erővel. Ebből két-
 rőt talán csak a démon bír ki,
 ezért ne nagyon hagyjunk rá
 időt az ellenfélnek.
Varázslás: Kösziklóvá tud vál-
 tozni, amit nem lehet megkü-
 lönböztetni a normális sziklák-
 tól.
Mozgás: Gyalogol (mivel erős,
 de lassú, legjobb védőnek
 használni).

Seer: Látnok
Harc:
 Harc 1: Botjával csapkod.
 Harc 2: Mágikusan megzavar-
 ja az ellenfél tájékozódását,
 egy kis időre. (CPU ellen szinte
 semmi hatása.)
Varázslás: Nincs
Speciális tulajdonság: Látja és
 láttatja a csapdákat maga
 körül, tőle 6 kockányi sugarú
 körben.
Vízen átkelés: Két kocka vizet
 is át tud lépni. A csapdákon
 nem tud átjutni.
Mozgás: Lebeg a föld felett.

Templar: Lovag
Harc:
 Harc 1: Bottal jobb-bal oldal-
 al üt.
 Harc 2: Varázsütés előre.
Varázslás: Gyógyítás (-10p) a
 mellette álló karaktereknek
 (+6p)
Mozgás: Gyalogol

Water Elemental: Elemi erő,
 víz
Harc:
 Harc 1: Vízet dobál.
 Harc 2: Nekirohan az ellenfél-
 nek (Szökőár?)
Varázslat: A víz területén belül
 bárhova azonnal odaléphet.
Mozgás: Elfolyik a földre, és
 csak a kijelölt helyen jön fel
 újra (talajvíz?). Így nem na-
 gyon izgattják a csapdák sem.
 A saját csapdák felett is át tud
 jutni.

Fire Elemental: Elemi erő, Tűz
Harc:
 Harc 1: Tűzet dobál.
 Harc 2: Felizzik és robban
 maga körül.
Varázslat: Csak egyszer tudja
 végrehajtani, mivel novává
 alakul és a tőle két lépésre
 lévő összes dolgot leégeti. Fák-
 kat, bokrokat, és a karaktere-
 ket is.
Vízen járás: Átjut a vízen, csak
 nem alhat meg rajta.
Mozgás: Futótűzként mozog, a
 lépések szisztémájához hason-
 lóan, de csak a forduló pon-
 tokban áll le a talajra, vagy ha
 csapdára lépett. A szakadé-
 kon is át tud jutni.

Thief: Tolvaj
Harc:
 Harc 1: Késeket dobál.
 Harc 2: Előre bukfenő, két ol-
 dalról késelés az ellenfél olda-
 lába, majd hátrabukfenő. Na-
 gyon vigyázzunk rá, mivel elég
 győnge, viszont ezzel a harc-
 modorral közepes ellenfeleket
 még le lehet győzni. Igaz kicsit
 soká tart.
Varázslat: Nincs
Spec. tulajdonság: Csapda el-
 távolítás. (-10 p) Közvetlenül
 maga mellett, bármely irány-
 ban próbálkozhat a csapda

magába visszatérő nyíl van,
 ott azt a jelet meg lehet
 nyomni többször is. A felső sor-
 ban jelenik meg a feladát,
 ahol pár darab jelet mutat
 meg a teljes sorrendből. Itz le-
 hetőségünk van a helyes sor-
 rend megtalálására. A hiányzó
 jeleket kell csak beírni, balról
 jobbra haladva, a nyílak tagi-
 kája szerint. Sajnos azonos jel-
 ből lehet 4-5 darab is egymás
 mellett. Ha sikeresen kitaláltuk,
 akkor eltűnik a csapda, ellen-
 kező esetben aktivizálódik.
 Azonos csapdák esetén sem



eltávolítással. Ez úgy zajlik,
 hogy megjelenik egy láda bel-
 seje, ami hat gombot tartal-
 maz, különböző jelekkel. Nyílak
 jelzik a lehetséges, egymás
 utáni mozdulatokat. Ahol ön-

egyforma a rejtvény.
Mozgás: Gyalogol
Vampire: Vámpír
Harc:
 Harc 1: Bénító pillantás (a de-



menetl nem nagyon kísérletezünk).

Harc 2: Életerő szívás. (a gombot lenyomva kell tartani)

Varázslat: nincs.

Speciális: Az általa megölt ellenfél Zombivá válik, és azonnal melléjük harcol. Ismeretető jel: Teljes értékű alak csak szürke színű és nincs élet regenerálódási pontja. Ezenkívül a karakter speciális tulajdonságait sem képes prezentálni. Minden sikeres zombítás után a vámpír élet reg. pontja emelkedik, és így egy idő után már pozitív.

Mozgás: Repül, így nem akadály az előtte lévő karakter, víz, szakadék, saját vagy elleneséges csapda.

- **Wraith:** Kisérlet

Harc:

Harc 1: Karmolás jobb-bal oldal.

Harc 2: Karmolás előre két kézzel.

Varázslat: A pálya bármely részére (ha még nem mozgott), oda tud jutni harcolni. Kellemes dolog az ellenfél Seerjét meglepni vele. Attól függetlenül, hogy nulla az élet regenerálódása, lassanként visszatöltődik az élete.

Mozgás: A földből kijön egy almenzió kapu, amibe belemegy és a kijelölt helyen tér csak újra vissza. Át tud jutni az akadályokon, illetve a karakterek alatt.

Vízén átkelés: Egy kocka vízen simán átjut.

- **Demon:** Démon

Harc:

Harc 1: Hatalmas kaszálo ütése van.

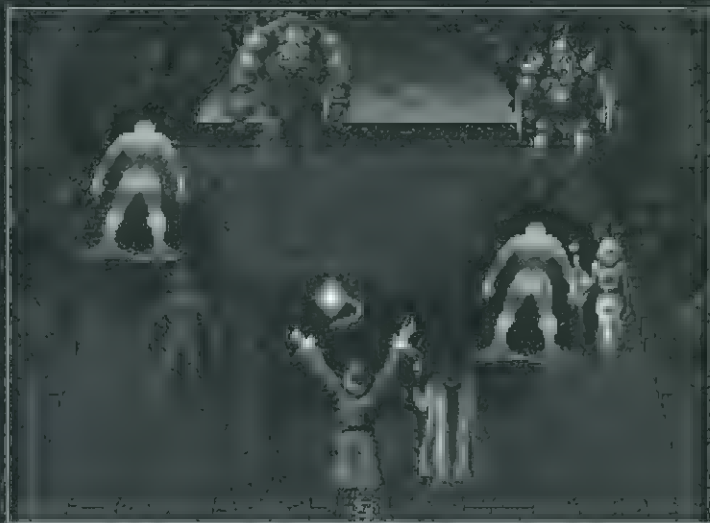
Harc 2: Tüzet tud fújni maga elé.

Varázslat: Halál orvítást (Death Cry) tud hallatni (-20p), ami a környéken tartózkodókról levon pár pontot. Nem igazán hasznos, mivel nem jelentős a károkozás, viszont ő jelentősen gyöngül. Inkább harcban gyapjuk le a környéken állókat. Ideális ellenfél a vámpír ellen, mivel nem hatja meg a bénító pillantás különsképpen.

- **Shape Shifter:** Alakváltó

Harc: Nincs saját stílusa, mer mindig olyan tulajdonságai vannak, amilyen karaktert éppen megformáz.

Varázslat: Maga az alakváltás. Bármikor az alakját tudja utánozni, de a saját alakját



nem viselheti. Nem igazán látom a jelentőségét ennek a karakternek, mivel semmilyen speciális tulajdonsága nincs, nem erős és nem tudja a felvett karakter speciális dolgait sem. Az ellenfél megtévesztésére pedig egyszerűbb megidézni valakit.

Ha befejeztük a vásárlást, akkor a játéktérbe kerülünk. Egyszerre csak 7x7 kockányit látunk belőle, de minden irányba lehet az egérrel mozgatni a képernyőt. Kellemes sajátossága a játéknak, hogy a scrollázásnál meg is dönti a játéktérrel függőlegesen, és így sokkal jobban lehet látni. Például a Démon teljesen eltakarja az előtte álló figurát, de ha mozgatjuk a képet, akkor jól látható lesz. Jelenleg három részre van tagolva, két egysávos és egy kétsávos sárga vonal választja szét vízszintesen a terfeleket. A legelső egysávos alá lehet a karaktereket és a felette lévő (dupla sávig terjedő) részre lehet csapdát telepíteni. A többi rész az ellenféllel ugyanilyen megkötésekkel. Természetesen a játék során ezek már nem látszanak és nem is élnek.

A képernyő felső részén jelennek meg ötösével a megvásárolt karakterek. Az aktuális piros keretben van, ezt az egérrel meg lehet változtatni. Látni a jobb felső sarokban lévő nyilakkal lehet. A legfelső nyillal újra lehet kezdeni a le-

pakolást, az alsó gombbal pedig Orb Holder kell kijelölni. Az Orb Holder a vezető, akinek halála esetén vége a játéknak. A kiválasztott vezetőné nem lehet semmilyen gyűrű, viszont kap plussz 2 strength pontot, és nő 5 ponttal a stamina regenerálódása is. Célszerű valamilyen erősebb karaktert kijelölni, bár akkor már szinte mindegy, ha vele is harcba kell már szállni. Legelősebb dolog Phantomat választani, mivel ő láthatatlan. Ha Trollt választunk, az nem tud sziklává válni, és úgy eltűn-

ni. Wizardot lehetőleg ne jelöljünk ki erre a célra, mert az életerője -5 lesz. Egyszerűbb lepakolni a karaktereket, ha az FI gombbal átváltunk 2D módba. Itt a pálya sokkal nagyobb részét látjuk át egyszerre, és így könnyebb a stratégia kidolgozása. A vizes részre csak a Water Elementált lehet lefenni, de ami csak félg víz, oda lehet más karaktert is elhelyezni.

A köveket, bokrokat, szakadékokat, csapdákat, és a vizet néhány karakter kivételével meg kell kerülni.

A 2D módra ezentúl a térkép kifejezést fogom használni, bár sokkal több funkciója van, mint a térképeknek általában. A saját karaktereket színes négyzetek jelölik, az ellenfeleket pedig körök (a színjelzések megegyeznek).



Sajnos itt nem lehet gridet kérni, így némileg nehezebb a tájékozódás. Ha minden karaktert lehelyeztünk, akkor telepíthetjük a csapdákat is.

A csapdák:

Fire Trap: Tűz csapda (Narancs láng)

Ára: 30

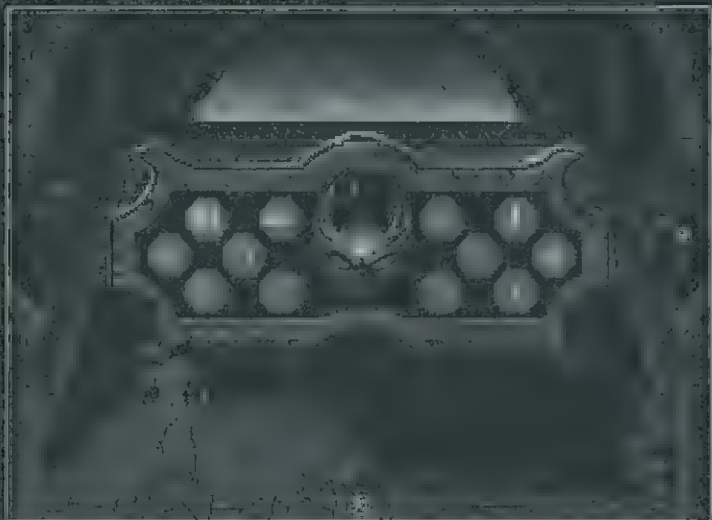
Minden karakter akinek nincs minimum 50 élet pontja, az meghal. A Fire Elemental ter-

miel meg van zavarodva nyugodt szívvel lép rá a csapdákra. Kb. tíz kör múlva magától elmúlik a hatása. Az elemi erők és az élőholtakra nincs hatással.

Stone Trap: Kő csapda (Szürke emberalak)

Ára: 25

A rálépő karakter -20 pontot veszít.



mészetelesen immunis erre a csapdára.

Void Trap: Üres csapda (Fekete, piros szemek+két kéz)

Ára: 60

Az a szerencsétlen alak, aki ilyenre lépett, az átesik egy másik dimenzióba, ahol egy kedves szellem a keblére ölel rögvest, és nem is enged el vacsora előtt. Mármost a sajátja előtt.

Poison Trap: Méreg csapda (Zöld koponyva)

Ára: 30

Ha valaki ebbe beletaposott, annak rálépéskor -20 pont és körönként -7 ponttal csökken az életereje, hacsak a Templar meg nem gyógyítja. Az elemi erők és az élőholtakra nincs hatással.

Insanity Trap: Örület csapda (Emberi agy)

Ára: 20

A karakter megőrül és irányítatlanná válik. Nem veszélyes, és nem támad senkire, inkább hátrafelé menekül, de

Slowing Trap: Lassító csapda (Két láb; kötéllel kerítve)

Ára: 20 A karakter egy mozgáspontot veszít. Sebezni nem sebez, de nem lehet meggyógyítani.

Teleport Trap: Teleport csapda

Ára: 15

Rálépés után, véletlenszerűen elteleportál, de nem sebez. Ez nem mindig kellemes állapot, mivel visszatehet valahova hátra, vagy egy csapat érdeklődő ellenséges démon közé. Nekem ez a csapda akkor tetszett egyedül, amikor az idézett tüzemet egy csapat varázsló közé tette le, és sajnos novává kellett változtatnom (hehe).

Ha látom a csapdát, akkor nem enged a gép, hogy rálépjek. Ha viszont nincs ott a Seer, akkor hiába tudom a csapda helyét, rá lehet lépni.

Már csak a különböző gyűrűk vannak hátra. Hatféle gyűrű van.



Speed (sebesség) +1 move pont, kék színű. Ára: 30

Power (erő) +1 strength pont, sárga színű. Ára: 20

Stamina (kitartás) +5 stamina reg. pont, piros köves-barna színű. Ára: 20

Protection (védelem) ??? ezüst színű. Ára: 20

Rejuvenation (megfiatalítás) +1 life reg. pont, arany színű. Ára: 25

Life (élet) +50% élet, bronz színű. Ára: 30

Az életből csak egy, a speedből és a stamina-ból három, a strengthból és protectionból pedig öt lehet maximum egy karakternél. Egy karakter öltöztethet, az Orb Holder

egyét sem.

Ha már sikeresen átestünk a lépákolás fázisra, akkor már játszhatunk is. Az egér jobb gombjával lehet váltani a kurzort: kard, villám, vagy nagyító formájúvá. A kard esetén, a karakterre mutatva, sárgával megjelenik a lehetséges lépések helye, és egy kockába mutatva elindul a karakter oda. Mindig először előre indul, majd oldalra és ha kell, újra előre halad. Ezt főleg csapda kerülés miatt érdemes megjegyezni, mivel mindenén ártalmas amint csak tud.

A villámmal lehet az extra tulajdonságokat előcsalogatni.



Varázslás esetén meg kell mutatni, hova történjen a varázslat. Illetve a felvázolt keresszen csapdát. Nem kell látnia a csapdát, magától megtalálja. Nagyítóval a karakterek pillanatnyi állapotát lehet megnézni. Az ellenfél karakterét sajnos nem lehet, de legalább így nem tudjuk mikor ver át valamilyen illúzióval. A játékterben az oldalsó szobrokrá mutatva lehet a menübe jutni.

A bal oldali rész:

Ajtó: a szokásos vissza a főmenübe, játék vége.

Boríték: Chat mód a modem kapcsolathoz.

Szem: Ugyanaz mint a vásárlás során, csak itt a kiválasztott karakter adatait látjuk.

Potméterek:

Beállítások: Save - mentés, Calibrate, Load - töltés, 1-es játékos kezelőszerve, Keys - kezelő gombok, 2-es játékos kezelőszerve, Animáció ki/be, Squares - négyzet a játékosok alatt, Grid - rácsozat ki/be (F2), Alert - riadó ellenség esetén, Music - zene hangerő, Sound - hangok erőssége.

Ablak forma: nézet váltás 2D-re (térkép), ha döntve van



akkor pedig vissza 3D-be. A térkép üzemmódban gyorsabb a játék, mivel itt nem animál, viszont az ellenfél lépéseit sem látjuk.

Nagyító: A kurzort váltja át -> lásd jobb egérgomb.

A jobb oldali rész:

Áthúzott kör: egy karakter utasításainak törlése.

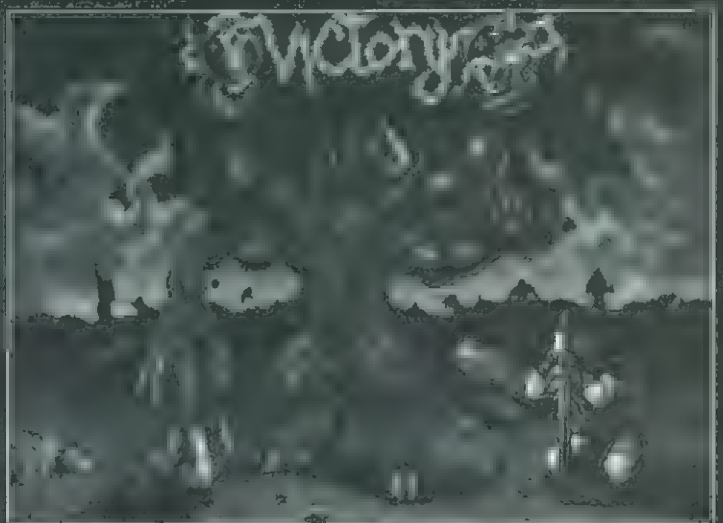
Villám: -> lásd jobb egérgomb.

Zöld gömb: Az Orb Holderhez megy a kijelölt karakter.

Kéz kék aurával: A beteg, le-

csapdákat kerülni. Vagy például nekem nem adott csapdákat, de magának igen. Szóval, szerintem érdemesebb saját csapatot kialakítani, és azt elmenteni későbbre is. Mindenki meg fogja találni a kedvenc karaktereit, amiből többet is rak és gondolom lesz amiből egyet sem. Részemről én nem használok alakváltót, de lehet, hogy csak nem jöttem rá miben jó. Az illuzionista varázslatai túl rövid ideig élnek, hogy igazán lehessen használni őket.

Végül néhány száraz technikai adat a játékról: A dos4gv mi-



gyöngült karakter, az általunk kijelölt Templárhoz próbál menni, árkon-bokron át. Így könnyen belesétál az ellenségbe is.

Dupla nyíl: Kijelölhetünk párokat, az egyik mindig követi a másikat.

Sima nyíl: A térképen kijelölve egy pontot, a karakter oda megyekszik. Ha elötte le nem gyapják, vagy csapdába nem lép.

A játék nagyon élvezhetőre sikerült. A gép ellen játszva is lehet győzni, bár néha nagyon bárgyú lépései is vannak. Az előre beállított játékok maximum kezdőknek jók, mert nagyon karcos az ellenfél stratégiája. Illetve még nekik sem ajánlom, mert nincs minden megfelelő karakterből a pályán. Például nem mindig ad seart, ami nélkül nehéz a

att csak minimum 386-os gépen lehet játszani vele, de azon nem igazán gyors. Bár ha kivesszük az animációt (egy idő után úgyis meg lehet unni, és még gyors gépen is idegesítően lassú kívánni a lépéseket), akkor élvezhető a játék sebessége. A hossza 29,7 megá, ami 1163 file, kb. 400 k alapmiemmel, még hajlandó volt elindulni, de a felső memóriát igényli. Emm386, és QEMM mellett is működik, de xms-re van szüksége. A smartdrive használata ajánlott, mivel sokat fordul a winchester felé.

Mindenkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani, bár a hanghatások biztos még jobban feldobták volna.

Mentő

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Második
negyedéves
ajánlata

1995. április 1-től
1995. július 1-ig



ROB MACGREGOR: INDIANA JONES ÉS A BELSŐ VILÁG

Egy földalatti világból származó diktátor arra készül, hogy félelmetes hódító seregét a Külső Világra uszítsa. Egyetlen ember van csupán, aki elejét veheti a pusztításnak: a Húsvét-szigetek aku-aku szobrai tanulmányozó ifjú régész, Indiana Jones!

STEVE PERRY és STEPHANI PERRY : ALIENS vs. PREDATOR : A PRÉDA (A második ALIENS trilógia szerzőinek új könyve.)

A gyarmatbolygó lakóinak rá kell döbenniük, hogy két különböző idegen életforma képviselői garázdálkodnak a világukon. A sebezhető és védtelen emberek a két iszonyatos horda közé szorulnak. Mivel az egész kolónia sorsa a tét, a telep vezetője rákényszerül, hogy szövetséget kössön az egyik idegennel, egy olyan lényvel, aminek egyetlen vágya, hogy megölje őt.

JOSH KEEGAN: NEONBIBLIA

Ha a Sátán a Földre zúdítja félelmetes hadait, ember nem szállhat szembe a pusztítókkal.

Ember nem, de Isten fiai igen. Jézus és Buddha visszatér, hogy a közeljövő néhány kiberőrültjének és fémkémény harcosának segítségével megszabadítsa a világot a gonosztól.

JOSH KEEGAN: ZAP CITY - A Túlélők játismája

Mit tehet egy tizenkilenc éves lány, ha sürgősen rengeteg pénzre van szüksége? Elindul egy intergalaktikus túlélőversenyen, ahol csak egy maradhat életben, és aminek a tétje sokkal nagyobb, mint bárki gondolná.

KYLE STERNHAGEN és PHIL B. THORNE: NEOBLAST

Jakuzák, neo-sógunok, maffiavezérek és szabadúszó szerencsevadászok nyílt és becsstelen küzdelme egy hormonkészítmény képletéért, egy olyan szerért, ami forradalmasíthatja a gyógyítás tudományát - és ami egész konszern-birodalmak összeomlását okozhatja.

RICHARD AWLINSON: ÁRNYASVÖLGY (Avatár-trilógia 1.)

Az Elfelejtett Tartományokban beköszönt a viszály kora. Ao, az Istenatyja elégedetlen a világot kormányzó pantheon működésével, és elhatározza, hogy megbünteti őket. Valamennyi istent kítaszítja égi honukból: a száműzöttek halandó emberek testébe kényszerülnek, s csak akkor térhetnek vissza a felső létsíkokra, ha felkutatják a Sors Táblái néven ismert titokzatos ereklyéket, amiket Ao különböző rejtekhelyeken szórt szét, szerte a világban. Az istenek halandó megnyilvánulásai - az avatárok - között gyilkos háború indul a Táblák megszerzéséért; ingatag lábakon álló szövetségek kötnek és oldanak. Ami azonban még ördöklőbbé teszi a küzdelmet, az Ao rettenetes ígérete: az istenek helye többé nincs biztosítva mennyben és pokolban, ha egy halandó ember idejében megszerzi a Táblákat, bármelyiküknek a posztját elbitorolhatja...

RICHARD AWLINSON: TANTRAS (Avatár-trilógia 2.)

A trilógia második kötetében a hősokeket felelősségre vonják Elminster meggyilkolása miatt; mivel nem sikerül tisztáznuk magukat, menekülniük kell a halálos ítélet elől. Nemcsak a titokzatos Hárfások üldözik őket szerte a Tartományokban, hanem Bán nagyúr bosszúszomjas martalócai is. A hajsza végül Tantras városába veti őket, ahol az igazságosztó Torm isten avatárja székél. A kalandozók mindkét fél elől bújálva próbálják menteni a menthetőt, miközben Bán nagyúr és Torm apokaliptikus küzdelmet vívnak, először csak szolgálkon keresztül, végül azután személyesen is.

RICHARD AWLINSON: VÍZMÉLYVÁRA Avatár-trilógia 3.

A Sors Táblái utáni versenyfutás végső fázisába ér. Cyric csapdába csalja és elárulja

társait; mindenki azt hiszi róla, hogy egy gonosz avatár szolgálatába szegődött, neki azonban saját céljai vannak. Bán nagyúr elpusztult az előző kötetben, két további alvilági isten azonban - Myrkul és Bhaal - szövetkezik a Sors Tábláinak megszerzésére. A cselekmény Észak leghatalmasabb városában, az ősi titkokat rejtő Víznyelvényvárában tetőzik, ahol hőseink szembekerülnek a sötét istenek összeesküvésével. A mindent eldöntő csatában számos meglepetés vár az olvasóra - kiderül például, hogy az istenek éppoly kevésbé halhatatlanok, mint a balga kalandozók, s külön érdekessége a történetnek, hogy a hön áhított ereklyék végül a gonosz Cyric kezébe kerülnek...

RAOUL RENIER: KORONA ÉS KEHELY

A crantai birodalom már csak rég letűnt név Ynev őstörténetében, hajdan magasztos öröksége elkorcsosult utódok kezére jutott, s egykori dicsőségéről csupán a halomsírok alatt szunnyadó élőholtak álmodoznak. Az ő hatalmukat akarja kihasználni a birodalom feltámasztására egy nagygravagyo sámán, a letűnt crantai istenek utolsó hódolója. Tervéről azonban tudomást szerez az egyik legtitokzatosabb északi városállam úrnője, az alidaxi boszorkánykirálynő, és elhatározza, hogy a saját javára fordítja a helyzetet. A sáman alvilági erőkkal áll szövetségben, s titokzatos orgyilkosai elől senki sem menekül. A boszorkánykirálynő egyetlen embert állít szembe vele: Geor dar Khordakot, a megkeseredett lelkű fejedelmet, az Ikrek toroni szektájában nevelkedett ilanori ifjút, akinek ráadásul régi, engesztelhetetlen ellenségek loholnak a nyomában...

DAMIEN FORRESTAL: DOOM - A POKOL KAPUI

A világszerte ismert és közkedvelt számítógépes játék regényváltozatában Milne százados, az Amerikai Hadsereg Különleges Egységének vezénylő tisztje szigorúan titkos feladattal érkezik a Marsra: egy kísérleti állomást kell megtisztítani az oda befészkelte fegyencektől. Dolgát nehezíti, hogy tudati tartalmának ROM-ját súlyosan sebesült teste helyett egy acélváz hordozza, jól képzett kommandósok csapata helyett pedig egyetlen ember, a félvad Gontar szakaszvezető kerül a keze alá. E párosnak kell megvívnia harcát egy másik világ démonaival, akiket egy beteg elme hatalma idézett meg a tér és az idő ismeretlen dimenzióiból...

Vérbeli, mocskos szórakozás!

DALE AVERY: A RENEGÁT

Mágia és harcművészet eposza: hősi krónika az Ynevre-szállt gonosz isten, Amche-Ramun ellen folytatott reménytelen küzdelemről. Krán fejedelméről és Pyarron ügynökeiről.

Dale Avery Dél-Ynev világának megalkotója. Első magyarul megjelenő regénye klasszikus forrás a M.A.G.U.S. rajongóinak és izgalmas, elgondolkodtató olvasmány mindenkinek.

Észak Lángjai

Szerepjáték Levélben

Elérkezett az idő, hogy számodra, s általad írodjék a történelem

A Quiron-tenger mellékén hatalmas seregek néznek farkasszemet a rég orszálgódó Vörös és Fekete Hadurak ismét a hatalom lobogói alá szóltatták Észak népeit. A Fekete Hadurak nyomasztó fölényét a sorsdöntő sagrahasi ütközet törte meg, ám a harcnak ezzel még nincs vége.

A népszerű Ynev világán immár nemcsak a M.A.G.U.S. játékosai kalandozhatnak, hanem bárki, akinek kedve van belekóstolni az ynevi kalandozók életébe. Az eredeti szerepjáték szabályai alapján kifejlesztett program lehetővé teszi, hogy egy gondosan kidolgozott karakterrel bejárd Északot, és kalandjaiddal történelmének formálójá legyél.

A játék résztvevői Ynev csodáin és lényein kívül egymással is kapcsolatot teremthetnek, konspirálhatnak, és akár csapatokban is kalandozhatnak. Csakúgy, mint a löbbi szerepjátékokban, itt sincs nyertes, és nincsenek vesztesek. A M.A.G.U.S. fejlesztői és a Valhalla Szerzőgárdája a garancia arra, hogy igazán színvonalas, élményekben gazdag kalandokban részesül minden jelentkező. A játék nem harc-központú, és ellentétben más hasonló játékokkal, nem az eltöltött forduló száma határozza meg egy-egy karakter szintjét, hanem való-ságos eredményeik.

Játékosként néhány szavas beállításokkal és utasításokkal határoz-hatod meg karaktered terveit, de óvatosságnak kell lenned a karakterlap kitöltésekor is, hiszen csakúgy, mint a valóságban, a jellem és a belső tulajdonságok is kihatnak a cselekményre. Fordulónként (150 Ft) egy-egy nap történelmét szabhatod meg így, melyről valóban irodalmi meg-fogalmazásban rövid novella számol be. A szöveg végén található tér-kép alapján pedig megtervezheted karaktered további útvonalát.

A játékba bármikor, bárki bekapcsolódhat, tennie csak annyit kell, hogy a túlóldalon közölt jelentkezési lapot kitöltve elküldi a Valhalla Holding címére:

**Valhalla Holding
Észak Lángjai
Budapest 1088
Rákóczi út 11. IV. 4.**

A lehetséges utasításokat, beállításokat karaktered előtörténetével együtt az első fordulóra kapod kézhez. A későbbiekben tervezzük egy szabálykönyv kiadását is, mely azonban nem helyettesítheti a M.A.G.U.S. szerepjátékot, kizárólag a levelezős játék szabályait, trükk-jeit és lehetőségeit fogja tartalmazni.

Újdonságok

Mindazok, akik új játékost szerveznek be, egy fordulót ingyen kapnak. Ehhez utasításlapjukkal egy borítékba csomagolva kell hogy feladják beszervezett társuk (társaik) jelentkezési lapját. Ha a beszerző eleve több karakter utasításlapja mellé mellékel az új játékosok karakterlapját, kérjük jelezze, hogy melyik karaktere számára kívánja felhasználni az ingyenes fordulót.

A másik szenzáció, hogy vannak olyan különösen értékes varázstárgyak, amelyek evilági pénzt érnek. Ha egy karakter ilyet talál, azt feltüntetjük az értékeivel együtt. Amennyiben a karakternek sikerül eljuttatnia ezzel a pénzt érő varázstárggyal a legközelebbi városba, és ott keres egy boltot a varázstárgyat pénzre, azaz evilági vásárlási utalványra válthatja, s ezt bármelyik Valhalla-boltban levásárolhatja. Természetesen az efféle "kincseket" a karakterek egymástól is elvehetnek a hatalom azé, aki eljuttatja vele a boltba.

Kitöltési útmutató a mellékelt jelentkezési laphoz

Kérünk, hogy adataidat olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel írd le, ha lehet tollal, de semmiképpen sem ceruzával!

Az egyszerűség kedvéért jó lenne, ha a fordulód befizetéséről szóló feladóvevény fénymásolatát is mellékelné a karakterlap mellé, ezzel jelezve, hogy hány fordulóra fizettél be előre.

A felső rovatba a neved és a pontos postacímed kerüljön, melyet ellenőrizz, hiszen hiányában nem tudjuk feladni a válaszlevelet, és értesíteni sem tudunk arról, hogy hibásan, vagy hiányosan töltötted ki ezt a rovatot. Ha lehet, adj meg egy telefonszámot, melyen keresztül tisztázhatunk karaktereddel kapcsolatban felmerülő kérdéseket.

A karakter nevének kitalálásakor, ha már abszolút nincs ötleted, javasoljuk, hogy ferdítsd el, illetve írd át valamiképpen kedvenc fantá-ziahősöd nevét, de semmiképpen ne az eredetivel próbálkozz. Így elke-rülhetjük, hogy csak a városállamok területén ne kalandozzon 20-30 Rambo, illetve Raistlin, nem beszélve Kltiáról, avagy Drizzt Do Urdenről. Ha ez a megoldás sem tetszik, bízd ránk hősöd nevének ki-választását: ebben az esetben ynevhez illő, hangzatos, bár a többiek számára esetleg ismeretlen nevet kapsz majd. Ha így döntesz, a "Tetsző-leges" felirat kerüljön a karakter nevének helyére.

Mint már említettük, fontosak karakterek belső tulajdonágai, így ezeket különös figyelemmel válassz ki, tudva, hogy bizonyos esetekben ezek döntenek karaktered sorsa felől. Vigyázz, hogy belső tulajdon-ságaid ne ütközzenek túlzottan alapvető jellemedtől, de érdemes ki-próbálni néhány érdekes kombinációt.

Fegyvered és képzettségeid kiválasztásához a M.A.G.U.S. szabály-könyvet ajánljuk, a könyv, illetve ötlet hiányában ide is kerülhet a "Tetszőleges" felirat.

A megjelenés rovatba egy rövid, de igényes leírás kerüljön, melyet azok olvashatnak majd, akik karaktereddel találkozhatnak. Hajad, szemed és bőröd színeit innen nyugodtan kihagyhatod, hiszen ezt az információt is megkapják azok, akikkel találkozol, és nem volna túl érdekes mindent elismételni.

A képességek meghatározása dobással történik, azaz a véletlenről múlik, azonban szem előtt tartjuk azt az igényt, hogy a játékos számá-ra fontos képességek ne lehessenek alacsonyak. Így egy képességet „xx”-szel megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk, és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képességgel hajtható végre. Két másik képesség mellé „x”-et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek.

A karakter képzettségeit a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapképzettségeket, továbbá mindazokat, mire van Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyi tud elsajátítani a karakter, amennyire pontja van. Tehát a lista legtetjén kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következő képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekötött (M.A.G.U.S.-ban zárójeles) értékeket elosztjuk a maradékot pedig szabadon osztthatod el a KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a Jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.

Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana-pontok mennyiségével sem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kászl határozza meg. Az Ép-k értéke egyébiránt minden első TSZ-ű karakternek maximális lesz. Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, kiknek ez kásztájából nem számít alaptudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megtanulására.

ESZAK LÁNGJAI SZEREPIJÁTEK LEVELBEN

Jelentkezési lap

Név:

Lakcím:

Irányítószám:

Telefonszám:

Lakcím, telefonszám titkos kezelését:

☐ kéred

☐ nem kéred

Karaktered neve:

Kasztja:

☐ Harcos

☐ Gladiátor

☐ Fejvadász

☐ Lovag

☐ Tolvaj

☐ Bárd

☐ Harcművész

☐ Kardművész

☐ Tűzvarázsló

☐ Boszorkánymester

☐ Pap

☐ Paplovag

Jelleme:

Vallása:

Faja:

☐ ember

☐ elf

☐ félelf

☐ törpe

☐ udvari ork

Neme:

☐ férfi

☐ nő

Képességei:

☐ Erő

☐ Gyorsaság

☐ Ügyesség

☐ Állóképesség

☐ Egészség

☐ Szépség

☐ Intelligencia

☐ Akaraterő

☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:

KÉ:

TÉ:

VÉ:

CÉ:

Választott képzettségek:

Hajának színe:

Bőrének színe:

Kora:

Testsúlya:

Típusa:

Szemének színe:

Magassága:

MEGJELENÉS

☐ igényes

☐ átlagos

☐ igénytelen

ANYAGI MOTIVÁCIÓ

☐ pazarló

☐ adakozó

☐ takarékos

☐ fukar

☐ kapzsi

ÉRZELEMVILÁG

☐ álmodozó

☐ romantikus

☐ gyakorlatias

☐ számító

☐ gátlástalan

☐ törtető

HOZZÁÁLLÁS

☐ hiszékeny

☐ elnéző

☐ jólelkű

☐ kedves

☐ természetes

☐ kételkedő

☐ okoskodó

☐ kötozkodó

VESZÉLYBEN,

KÜLÖNLEGES HELYZETBEN

☐ hősie

☐ vakmerő

☐ bátor

☐ megfontolt

☐ óvatos

☐ gyáva

☐ félénk

☐ sunyi, aljas

MUNKA

☐ buzgó

☐ szorgalmas

☐ kitartó

☐ lelkiismeretes

☐ felületes

☐ lusta

FELLÉPÉS

☐ szerény

☐ visszafogott

☐ jelentéktelen

☐ kiismerhetetlen

☐ magabiztos

☐ kérkedő

HANGULAT

☐ mérges

☐ depressziós

☐ mélabús

☐ hétköznapi

☐ jókedélyű

☐ vidám

☐ tréfás

ÉLETSZEMLELET

☐ pesszimista

☐ cinikus

☐ realista

☐ derülátó

☐ optimista

TERMÉSZET

☐ hideg, érzéketlen

☐ kimért

☐ békés

☐ nyugodt

☐ ingerlékeny

☐ ideges, kapkodó

☐ szenvedélyes

Különleges ismertetőjele:



Tárará bumsztiré, tárará bumsztiré, tárará bumsztiré, tárará bumsztirééé...

Hölgyeim és Uraim, Brazl mester cirkusza bemutatja Önöknek a világ legizgalmasabb attrakcióját! Csatolják be biztonsági öveiket, maradjanak csöndben, csukják be a szemüket és menjenek el szépen aludni... Brrrr, borzasztó. Azt hiszem, maradandó agykárosodást szenvedtem, pedig már eddig is elég bizonytalanul soroltam magamat az értelmes élőlények közé. Sajnos nem túl régen muszáj volt a Fővárosi Nagycirkusz nevű rettenet egyik előadását végigszenvednem, és ez elég súlyos mértékben roncsolta maradék agysejtjeimet, ezért kérek mindenkit, hogy legyen velem ma egy kicsit elnéző. Nem tehetek róla, de bizonyos dolgok a kellenél jobban lefárasztanak. Nem titok, ilyen dolog a cirkusz is, és igaz ugyan, hogy a szerkesztőségben is zajlanak időnként nem semmi előadások, és ezáltal úgy-ahogy edzésben vagyok, de ami sok, az sok. Borzasztó ezt ki mondani, de akkor már inkább levrovt írok. Mellesleg immár harmincadik alkalommal, bár ez nyilván senkit nem érdekel, engem sem nagyon, de azért gondoltam leírom, azzal is megy az idő. Táraráráráá bumsztirééé...

És még mielőtt bárkinek hatalmas hiányérzete ébredne és ez okból kifolyólag nem tudna aludni, énekelni, bukfencezni vagy sokismeretlen egyenletet megoldani, közlöm, hogy a

Brazil féle Amiga Help

nevű igen nagy népszerűségnek örvendő, és immár kötelező jelleggel a levrov elején szereplő szeretetszolgálati akármel még mindig működik. Tehát mindenki nyugodtan küldheti az üres lemezt egy válaszborték társaságában, akinek mindenféle Amiga hardver programozással kapcsolatos hasznos és kevésbé hasznos infókra van szüksége. Most pedig következzen valami egészen más.

P and K

P and K! Szervusz Brazl! Hosszas töprengés után ezt az üdvözlési formát választottam a Hi rövid és bunkó, a Helló-ból sok van. Most a bevezető következik, a fenti csak egy kis köszönés vélemény kifejtés volt. Levelem négy fő részre tagolható a tárgyaláson belül: 1. az újság dicsérete, 2. bírálata + Joypad, 3. megfontolandó ötletek, egyebek, 4. kérdések; rögtön 6 sor múlva rátérek ezek elemzésére. A levelem címe lehetne: Pro és Kontra vagy hosszabban Hatás-ellenhatás. Most levelem íráskor tájékoztatlak, hogy az újévi GURU volt csak a standon, újabb nem.

Köszönöm szépen, de jó. A levél kelte 95.02.14-16, tehát minden valószínűség szerint bármi is lehetséges. Ha jól emlékszem, ami persze majdnem kizárt, akkor ebben az időben már kész volt az újság. Vagy nem. De mindegy, azóta már biztos megjelent. Mostanában tart még a csúsz-

kálás, biztos neked is feltűnt, hogy tél volt, de kisdobos becsszóra komoly erőfeszítéseket tesz a team ezek elkerülésére. No akkor nézzük tovább a levélkét.

Következik az irodalmi fogalmazásból ismert tárgyalás az általam kigondolt monodóka fő része, mely több részre bomlik. Az újság dicsérete: Nos, öhm, tehát, illetve, kérem, lényegében, vagyis. Komolyra fordítva a szót nagyon jó, hogy az újság nagyobb részben Amigával foglalkozik, PC-seknek ott van a PC, illetve CD GURU. Frankók az újságban a felhasználói rovatok, különösen a Demológia tetszik. Nem rossz a shareware játékokkal foglalkozó rész sem, bár erre még később visszatérek. Az arculatváltás után észrevehető volt a szintelenedés - ezek szubjektív vélemények -, de ez mostanra visszaállt a régi értékrendbe.

Örülök, hogy tetszik a változás, nem vagy egyedül vele. Remélhetőleg a szín hegyek visszatérése nem azt eredményezi, hogy ismét olvashatatlan cikkeket (persze csak úgy nagynéha...) generálunk. Azonban a változás nem állt még meg, de erről most többet nem mondhatok, mert nagyrészt fogalmam sincs, hogy mi fog változni legközelebb.

És most jönnek a negatívumok! Először is az újság nagyon drága. Kérem azért 248 Ft nem semmi. Rendesen melbe vágott. És most a PC-sek fejével gondolkodva: ha naprakész információkkal akar rendelkezni, akkor 3 újságot kell megvennie - PC GURU, GURU, CD GURU - azért jól leszippantjátok őket - ez nem az én bajom - akinek van pénze 200 ezer forintos gépre, azoknak ez semmiség és az előbb nem is a legjobb gépre gondoltam - nem rossz.

Itt megint beleszólnék. Tulajdonképpen az arra nem tudok mit mondani, mert valóban magas, pontosabban annak tűnik. Sajnos annyira sokba kerül minden, hogy muszáj volt ezt a lépést megtenni. Sajnos nem tudunk mit csinálni, muszáj kifizetni a nyomdát, a papírt, a szállítást, valamint ezer millió mindenfélért, és akkor még a terjesztőkről nem is beszéltem, de nem is fogok, mert ma nem kívánom teljesen felidegesíteni magam. Csak ismételné tudom: előfizetve olcsóbb, bár akkor egyszerre kell kiadni egy nagy rakás zsetont. De ha erre rászánod magad, akkor az év közbeni ár-emelésektől is megóvod magad, persze csak akkor, ha lesz olyan (bár ismerve szakértői kormányunkat még annak is örülhetünk, ha lesz egyáltalán papír ésszerű áron...). Előfizetési csekk kérhető a szerkesztőségtől, de anélkül is működik a dolog, csak olvasd el az újságban a részleteket. Na akkor erről mára ennyit. Lé, illetve még valami. Az jó lenne persze, ha a PC-sek megvennék mindhárom lapot, de ez sem nem kötelező, sem nem elvárható tőlük. Mellesleg (ha már az áraknál tartunk) a CD GURU 990 forintos ára elég barátságos, nem?

Joypad: "szegény" nyomorult konzolosoknak nincs egy normális magyar lapjuk sem. Kíváncsiságból megvettem egy számot (a Joypad fuck hatására), megdöbbenve tapasztaltam, hogy majdnem igaza volt az írónak, de én azért más stílusban fejeztem volna ki magamat. Kicsi lapszámú, ehhez viszonyítva drága, rövidek a cikkek.

Már látom, hogy a Joypaddal kapcsolatban nem nyugodnak le a kedélyek. Valóban vékonyabb, mint a többi GURU termék, viszont teljes egészében színes. A lap filozófiája más. Nem komplett játékleírásokra törekszünk, hanem arra, hogy néhány játékot bemutassunk, leírunk róla ezt-azt, kedvet csináljunk néhány játékhoz, vagy pont ellenkezőleg lebeszéljük róla az embereket. Ez a lap erre készült, és nem másra. Sajnos konzolos megszállott még viszonylag kevés van, úgyhogy egy ideig negyedéves megjelenésre kellett visszakapcsolni, de sebai, előbb-utóbb tömegek fognak tüntetni a Joypad heti megjelenéséért.

Visszatérve a GURU-ra, az arculatváltás után mindenki agyonra dicsérte az újságot, de szerintem a régebbi lapok tapintása jobb volt. (Na és például ez, amit most éppen olvasol? - Brazil) A PC GURU-ban az Infernórl készített képeket, ő borzalom volt nézni. És most jöjjön a shareware rovat. Előnyei: több mint egy oldalas, kizárólag csak Amigás stuffokkal foglalkozik, csak így tovább. Hátrányai: ebből az új rovatból is látszik, hogy egyre kevesebb az Amigás téma, s, hogy a GURU lapszáma meglegyen, új rovat is kell bele. A lap minőségére visszatérve engem a csillogós lap elég-gé zavar, mivel mesterséges fénynél olvasom.

Irány a természet! Mostmár itt a jó idő, éppen itt az ideje, hogy kimenj a szabadba GURU-t olvasni. Azért remélem a mostani papír már elég jó lesz. Más. A shareware nem azért került bele a lapba, mert már nem nagyon van miről írni, bár tény és való, hogy kevés Amigás anyag érkezik a szerkesztőségbe, és mi csak olyanról írunk, ami megérkezik. Ennél azonban bővebben több programot adnak ki, csak a cégek általában a PC-s verziót küldik szét az újságoknak. Namost a shareware játékvovat az azért van, mert az Angler (is) egy megszállott, és (ő is) imádja az ilyen gémekeket, így aztán kijárt egy-két oldal helyet magának. Aminek egyébként én (is) örülök. Személy szerint én tovább bővíteném még a PD zónát is, meg a shareware gamékat is, de engem ez ügyben nem érdek meg senki, ezért egyelőre azt hiszem, hogy így maradnak.

A harmadik rovat következik: ötletek. Lehetnének az újságban rejtvények is, úgy mint a 94/5-ben volt (akkor még alig tudtam valamit megfejteni belőlük, mostanra már informálódottabb vagyok), lehetnének a BBS-hez telefonszámok Amigához is, ha vannak még. Írhatnátok a CD³⁷ bővít-

hetőségéről egy nagyobb lélegzetvételű cikket. (...) A kalózkodásról, pontosabban a törvényekről is informálhatnátok minket, mert szerintem nem fer, hogy egyenlőséget tesznek egy 64-es program és a Corel Draw CD átmásolása között. Nem is írtatok a Wlars's-ban történt lövöldözésről. Miért nem??!

Mert a Del vagy a Sakman szerintem elfelejtette leadni a lapzártá előtt, legalábbis én arra emlékszem, hogy ők akartak róla írni. Most akkor majd én írok: tők jó buli volt. Kalózkodás: nehéz ügy. Régóta akarok róla írni, sokat foglalkozom a témával, de eddig még nincs nagy eredmény. Se cikk terén (az lenne a kisebb ügy), se igazság terén. Az erre vonatkozó mostani törvények egy nagy kalap kutyaurüléket sem érnek, és csak nagyon lassan vannak változások. Hatóság (pl. rendőrség) szinten hozzáértés nincs, illetve minimális. Pénz nincs, szűjtépő emberek vannak, Európához csatlakozási álmok vannak, a realitáshoz fogékony emberek meg nincsenek, legalábbis akik eldöntik, hogy mi mit akarunk és mi a nagyon hűdező nekünk. Folytassam???

Utolsó rész: Kérdések. 1. 1200-eshez hogyan lehet modemet kapcsolni? 2. BBS telefonszámok, ha vannak Amigáral 3. Mikor tesztelték a Mortal Kombat II Amigás változatát? Vagy egybe? 4. Mikor írtok a Rise of the Robots-ról? 5. Mi van az új Amiga típusal? Ennyi. Befejezésre nincs kedvem. (Pálkás Zsolt, Jósztényszaru)

Nagy sebességgel fogok válaszolni, mert már így is jó hosszúra sikerültek a közbeválaszaim. 1: Úgy, ahogy PC-hez: rádugod a csatlakozó kábel a soros portra. Elég egyszerű, ugye? 2: Vannak, de én itt nem írok le egyet sem, mert azt már csak akkor teszem meg, ha előtte a SysOp-pal megbeszélem. Erre azonban lustasági okokból kifolyólag abszolút semmi kilátás nincs, ezért majd ha elkezdész modemezni, akkor keress magadnak. 3 és 4: fogalmam sincs. Még az is lehet, hogy már írtunk rólok. 5: Köszöni szépen, jól van. Még az is lehet, hogy ha a Commodore helyzete tisztázódik végre, akkor lesz is belőle valami.

Hogyan tegyünk szert AMOS-ra

Huhú, Brazill! Tudom, hogy unatkozol, ezért írtam ezt a levelet. (??? - Brazil) (...) Nem tudom, hogy csak én tudom-e így, de szerintem csak néhány üzletben lehet Amiga felhasználói progikat venni, ezeket meg nem tudom, hol vannak. Igaz, kipróbáltam egy tippet: kiálltam a járdára és elkezdtem kiáltozni: "AMOS-t akarok! AMOS-t akarok!". Alig mondtam el néhányszor (az öklöm már vörös volt a házfal püfölésétől), amikor egy mentőkocsi landolt mellettem, és kiszállt belőle néhány fehér köpenyes bácsi. Az egyik megszólalt: "Ne félj, majd mi segítünk rajtad", és elkezdtek bekeríteni, hogy elkaphassanak és bevehessenek a gyógyházbá. Hát nem is féltem, csak a kakee ment be. De szerencsére velem volt

az egyik idomított teknősöm, akinek a hátán ülve elvágtattam tőlük. Szóval ez nem igazán jött össze (na, majd este). Ezért most olyat kérdezek, aminek nagyon örülni fogsz: "Honnan lehet AMOS-t szerezni?", (...) (Bonsai, Bányterenyé)

Nagyon örülök. Tényleg. Ámde fogalmam sincs, hogy hol tudsz AMOS-t venni. Van azért olyan cég, ahol lehet Amiga felhasználói szoftvereket venni, de igazán mélyre megy sajnálattal kell közölnöm veled, hogy nem írhatom le a nevét és a címét, mert elfelejtettek nekem hirdetési díjat fizetni. Persze az sem biztos, hogy foglalkoznak még Amiga programbeszerzéssel, meg az sem biztos, hogy AMOS volt nekik, meg az se biztos, hogy tudják, mi az. De mert igen nagyon jó tanácsot. Írj még egy levelet a szerkesztőségnek, de már a borítékon jól hangsúlyozd ki, hogy a Hungarian Amos Club-nak szánod. Nekik is vesd fel a problémát és ők (mert ugye kik, ha ők nem) valószínűleg tudnak neked segíteni. Azért javaslom a plusz levél írását, mert én ugyan megígérhetem, hogy odaadom nekik ezt a mostanit, de mire ez eszembe jut, illetve elvonszolom magam néhány száz métert, vagy netalántán felmerül bennem a telefonálás gondolata, addigra te vén aggasztán leszel. Ennél még a híres magyar posta is gyorsabb és megbízhatóbb. Ezen jó tanácsom pedig nem csak neked szól, hanem az összes olyan érdeklődőnek is, akik hasonló cipőben járnak.

Bűcsülevél

Tisztelt GURU! Szomorú kötelességemnek kell eleget tennem, amikor ezt a levelet megírom. Sajnos a sors úgy hozta, hogy be kell fejeznem eddigi "számítógépes pályafutásomat". Sajnos ez azt jelenti, hogy nemcsak a számítógépeimtől, de a GURU terjesztésétől is el kell búcsúznom. Tehát ne küldjete nekem az újságból, mert már nincs módomban átvenni. A régiket viszont visszaküldöm, biztosan sokan várnak rá. Hivatkozhatnék sok mindenre, anyagi nehézségekre, de nem teszem. Inkább álljon itt az alábbi pár sor. Bűcsü egy csodálatos világtól! Előszóként mit is mondhatnék, van egy mondatom: "A számítógépes játék nem más, mint a gyermekmesék folytatása, amikor már nem csak passzív hallgatója, hanem aktív irányító vagyunk a cselekményeknek". A játék fontos, a sikerélmény létszükségletünk. Sohasem adtam annak igazat, aki felnőttként lenézte a számítógépes játékokat és azokat akik vele játszottak. Hiszem, hogy sok felnőtt felkötelné a fehérneműjét, ha végig akarna játszani egy-egy játékot... Rég kezdődött, több mint 10 évvel ezelőtt léptem be a csodálatos világ kapuján. Az akkori csúcsot egy HT gép mai szemmel nevésegesen primitív játéka jelentették. Ez volt az őskor. Azután jöttek a jobbnál jobb gépek és minden képzeletet felülmúló paraméterek. Ugye sokan emlékezünk a fantasztikus 64 Kbyte-ra és az ABC turbóra, az először

kiadott format parancsra és a floppy katonogására. Hogy is volt... OPEN 1,8,15... Színek, egyre több és több, kezdetben kilo-, majd megabyte-ok sokasodó tömegei, pompás műanyag házukba burkolózott titokzatos, soklábú csodák, akkor még nem érte, hogy miként fér el ebbe a maréknyi alkatrészbe az a sok fantasztikus világ. Emlékszem még az első PC-k megjelenésére, a CGA monitorok szemfájdító villogására. Oh igen 640 kbyte RAM!! ez már "nagy gép". Végy csak elő egy tíz évvel ezelőtli, vagy talán még régebbi számítástechnikai újságot és sok megmosolyognivalót fogsz találni benne. És mikor hitetlenkedve megreggettük a 3.5"-ös lemezeket, "tényleg 1 MEGÁS?". Ki ne ismerné évtizedben előtt átvirrasztott éjszakák ízét. Legendás játékok, mindegyiknek megvan a maga saját világa, amit ki kell érezni, tapasztalni. Ma biztosan furcsán szól CD-ROM-os, elkényeztetett fülünknek a régi pár bites zene, két három szólamos dala, szemünknek sok millió szín és árnyalat helyett a fekete-fehér monitorok kockás képe. A jó játéka títka mégsem csak a színek sokaságában, a processzor gyorsaságában és a digitális hangok effektjében van elrejtve. Elmondhatom magamról, hogy az elmúlt évtizedben minden jelentősebb játékot kipróbáltam, nem egyet végig is játszottam. Ennek a titoknak a kifejtése túl hosszú lenne, itt nem is kezdek bele. Neked, ki ma is folytatod, azt üzenem, ne hallgass senkire, ha örömd leled benne, csak csináld még lehet. Több ez mind egyszerű szórakozás, ez szenvedély! A kalandor kezéből kihullik a kard, még pár másodpercig visszhangzik a kőhöz ütődő acél csengése, azután csend, talán örökre. De bízom benne, hogy maradnak még sokan akik ebben a csodálatos világban maradhatnak, mindig éhesen az újabb és újabb kihívásokra. Isten veled csodás világ! (Szilágyi Szilárd, Szigetvár)

Nem is tudom, hogy mit mondhatnék. Talán semmit. Nem tudom, hogy mi az oka amiért kiléptél ebből a világból, de azért titokban reménykedem benne, hogy azt a kardot még felveszed egyszer, és a jól ismeret, mindent elsőpró "csakazértis" elszánt-sággal folytatod a kalandozást. Sokan vagyunk, akik átéltük amit leírtál, közülünk sokan bele is fásultak abba, hogy elmúlt az igazi nagy varáz (vagy csak öregszünk??). Sokan vannak, akik csak most fedezik fel ezeket a csodákat, és vágnak neki fiatalon és elszántan a nagy kalandoknak. Sokan vagyunk, akik visszaváruunk, és bízunk benne, hogy úgysem fogod kibírni... Tudod, ez nem szórakozás, ez szenvedély.

Ezzel erre a hónapra be is fejezem a levrovot, mert sem kedvem, sem helyem nincs tovább csinálni. És különben is, tavasz van vagy mífene, és ilyenkor kinek van kedve a gép előtt ülni, ha nem muszáj? Márpedig nem muszáj, mert a következő levrov miatt csak egy hónap múlva fognak zaklatni. Addig is minden retteneteseit kívánva minden potenciális levélírónak még mindig maradtam a

Brazil

AMOS the Creator

Valamikor már foglalkoztunk sűrítésekkel, de most ismét felelevenítjük a témát, az EasyLife-fal kapcsolatban. Az extension 7 utasítást kínál a powerpacker.library egyszerű használatához. Persze nem elegendő az EL extension, nyilván ehhez szükségünk van magára a powerpacker.library-ra is, ráadásul legalább a V35-re.

A legfontosabb nyilván, hogy hozzáférjünk a sűrített adatokhoz. Például sűrített modulokhoz, szövegekhez, képekhez. A következő utasítás kicsomagolja a megadott file-t és elhelyezi a memóriában, függetlenül az Amos bankoktól.

Pp Load BUF, FILE\$, DEC

A file-ra a BUF (0-7) által megadott számmal hivatkozhatunk a továbbiakban. Nyilván szükség van elegendő szabad memóriára, amiben elér a kicsomagolt adat.

A DEC azonos a PowerPacker Prefs/Decrunch color menüjében találhatóakkal. A következő értékeket veheti fel:

- 0- a 0. színregiszter villog kicsomagoláskor
- 1- az 1. színregiszter
- 2- a 17. (pointer)
- 3- screen rázás
- 4- no effect

Ezek után hozzá is kell férnünk az adatokhoz, amit a Peek, Deek, Leek utasításokkal tehetünk meg. A kicsomagolt adat kezdőcímét a =Pp Buf(BUF), hosszát pedig a =Pp Len(BUF) függvényekkel kapjuk meg. A dolog tökéletesen működik, egyetlen hátránya, hogy az Amos utasítások nem érhetik el az adatokat. Ha mondjuk a bankokat szeretnénk így sűríteni, akkor gondoskodnunk kellene új bankok létrehozásáról, ami nem egyszerű feladat. A már nem használt bufferek csak foglalják a drága RAM-ot, de a Pp Free BUF utasítás hatására nyomtalanul eltüntethetők. Ezt a feladatot minden szokásos memória felszabadító esemény is végrehajtja (Default, kilépés, Run).

Két további pp-s utasítás a library memóriában tartózkodására van hatással. A Pp Keep On hatására az egyszer betöltött library nem távozik a memóriából, míg a Pp Keep Off lehetőséget ad az op. rendszernek a lezárásra.

Végül pedig nézzük hogyan sűríthetjük le a memória megadott részét. A sűrítés nem függ össze a bufferekkel, így bármit sűríthetünk, akár közvetlenül képernyő-memóriát is.

=Pp Crunch (FILE\$, START, LENGTH, EFF, BUFF)

Az utasítás eredménye a sűrített hossz, amit a FILE\$-ban megadott file-ba ment el. Itt minden esetben teljes elérési útvonalat is meg kell adjunk. Ez áll a Pp Load-ra is.

Az EFF megegyezik a Ppacker Prefs/Efficiency menüjével. 0 és 4 között adható meg (0=gyors, 4=legjobb). A BUFF szintén megtalálható a Ppacker Prefs/Speedup buffer alatt. A 0 nagy, az 1 közepes, a 2 kis buffert használ, ami a sebességre és a memória igénybevételre van hatással.

Ezek voltak az Easy Life 1.0 hasznosabb funkciói, melyekről kimerítő dokumentációt is mellékel a szerző.

Egy másik extensiont is szeretnénk érintőlegesen bemutatni, ami a sample kezelésre orientálódott. A D-Sam 1.0 szintén egy Amos 1.xx-hez tartozó extension, ami 51 különböző utasítást tartalmaz a digitalizált hangminták lejátszására, manipulálására. A sample-k közvetlenül lejátszhatóak lemezegységről is egy szabályozható méretű átmeneti tárolón keresztül.

A részletes taglalás helyett nézzétek meg a példaprogramot, ami bemutatja a funkciók használatát.

A hátralevő szűk helyet egy PD érdekesség bemutatására szántuk, melynek folytatása a következő számban lesz olvasható.

Bizonyára mindenki emlékezik még a jó öreg Dungeon Master-ra. Annak idején még az év játéka címet is kiérdemelte, nem is csoda ha ma már jelentős a stílus követőinek tábora.

Egy Allen Webb nevű angol úriembernek olyanynyira tetszett a stílus, hogy elhatározta, maga is megpróbál írni egy hasonló programot. Mivel Allen nem volt a gépközel nyelvvel korlátlan ismeretében, végül is - és amiért a mi figyelmünket is felkeltette - az Amos-t választotta.

Miután programja olyan szintre jutott, hogy az eredmény szemet gyönyörködtetővé vált, nem habozott és elküldte az anyagot a pd könyvtárnak. Természetesen nem hagyta abba saját fejlesztését, és mi is türelmetlenül várjuk befejezését.

Mi is az amit az Amos Pd 200-as lemezen találunk: Egy olyan zárt program hurkot, amely a billentyűzet figyelését is elvégzi. Kétségtelen ez nem kis feladat, ezért is indokolt az a tény, hogy a program csak 1Mb-nál kezd elférni a tárbán. Emellett végrehajt még egy olyan semmiséget is, mint hogy egy 3D labirintus képét

is megrajzolja, ahol tetszés szerint kavaroghatunk.

Kétségtelen, hogy egy ilyen típusú játéknak ez az alapja, ezt már csak körülvesszi a többi nyálákság, ami végül is játszhatóvá teszi a programot. A szerző bőségesen ellátott bennünket információval programjáról, és annak továbbfejlesztési lehetőségeiről, erről is fog szólni az Amos rovat következő száma.

Az érdeklődőknek mindkét extensiont, valamint az APD 200. lemezét rendelkezésükre tudjuk bocsátani, amire az igényt levélben kérjük jelezni.

Lázi & Angler

```
'D-Sam-Example.AMOS
'Copyright Az Software 1992
'
Lcd On
Smp Open 1,Fsel$('*.*')
Smp Disk Buffer 32000
'Smp Dma Buffer 51200
Smp Assign 1 To 3
Smp Oversample On
Smp Repeat On 3
Smp Start 3
While Inkey$=""
  Multa Wait
Wend
Smp Stop(3)
Print "smp name = ";Smp Name(1)
Print "smp speed      = ";Smp Speed(1)
Print "smp volume     = ";Smp Volume(1)
If Smp Stereo(1)=True
  Print "STEREO SAMPLE!"
  Print "smp left data  = ";Smp Left Data(1)
  Print "smp right data = ";Smp Right Data(1)
Else
  Print "MONO SAMPLE!!"
End If
Print "smp data      = ";Smp Data(1)
Print "smp length    = ";Smp Length(1)
Print "smp size      = ";Smp Size(1)
If Smp Sequence(1)=True
  For I=1 To Smp Loops(1)
    Print "smp loop start = ";Smp Loop Start(1,I)
    Print "smp loop end   = ";Smp Loop End(1,I)
  Next I
Else
  Print "NO SEQUENCE!!"
End If
Print "smp info      = ";Bin$(Smp Info(1),8)
Print "smp status    = ";Bin$(Smp Status(3),8)
Print "smp base      = ";Smp Base
If Smp Fade(1)=True
  Print "FADE EXISTS!!"
Else
  Print "NO FADE EXISTS!!"
End If
Print "smp disk error = ";Smp Disk Error
Smp Reset
```


BACKUP

Ma már el sem tudjuk képzelni Amigánkat (jogosan) HD nélkül, hála az A1200 rohamos elterjedésének. Kapacitásuk átlagosan 120-540 Mbyte-os, nem ritkán a Gbyte-os tartományokban mozog. Persze a winchesterek műszaki paramétereit mellett két igen fontos tényezőt kell még figyelembe vennünk.

1. A HD-n tárolt adatok soha nincsenek 100%-os biztonságban.
2. Legyen bár mekkora kapacitású előbb-utóbb betelik.

Ha elgondolkodunk eme riasztó tényeken, könnyen rájövünk az ellenszerre. Lemezre kell másolni, archiválni a féltett programokat, adatokat. Az első dologunk, hogy kiválasszuk az Amigás számba vehető archív adathordozókat. Ezek lehetnek pl. az egyre népszerűbb Video-Backup, CD, illetve a lemez.

A lemezes biztonsági másolatra két megoldás is lehetséges.

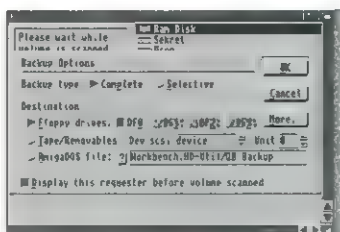
1. Fájlként rámásolni egy formázott (hibátlan) lemezre.
2. Backup programmal archiválni.

Mindkét a két lehetőségnek megvannak a maguk előnyei és hibái. Az első megoldás elég lassú, viszont könnyen hozzáférhető. A backup programok előnye, hogy nagy adat mennyiséget tudunk, meglehetősen gyorsasággal, és tömörítve archiválni. Az sem elhanyagolható tényező, hogy a lemezt csordultig másolja. Viszont valamivel lassabban férhetünk hozzá egy-egy kiválasztott adathoz, fájlhoz.

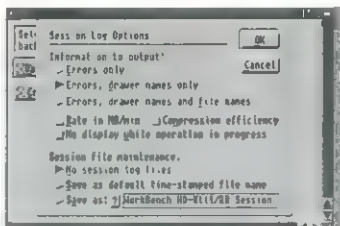
Különböző backup programok nagyon régóta léteznek Amigára pl. *THI Backup*, *ABackup*. A *Workbench* mellé adott *HDBackup* mellett, az utóbbi években két program vezet a Top Listát: a *QuarterBack*, és a *Diavolo Backup*.

Quarterback V 6.0

A program hardver szükségletei igen szerények, Kickstart V1.2 - V3.1, 512 kbyte RAM. Használja az ARexx-Port -ot, és a Scheduler



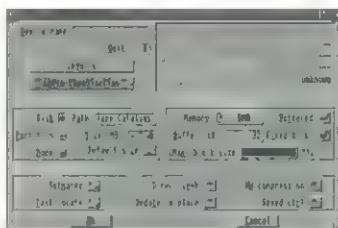
program segítségével beállítható az automatikus, ún. idő backupolás. Képes kezelni több, és többféle (DD/HD) drive-ot, streamert, DAT-ot. Konfi-



gurálása egyszerű, mondhatni szerény, viszont a fontosabb opciókat megtalálhatjuk. Ilyen lényeges backup paraméterek a complet vagy selective backup, kompresszió, password, és a verify. Restore, az adat visszamásolás opcióiról ugyanezek elmondhatóak (szerények). A program kezelése is egyszerű, így könnyen elsajátítható, ellenben néhol kissé körülményes. Logikátlan például, a selective backupnál kijelöli az összes direktorty backupra, így nekünk kell a Tag menüben az UnTag All-t kiválasztani, majd Tag ikonnal sorra kijelölni a kívánt direktorykat. Ugyancsak a Tag menüben található Tag selection (dátum, típus) viszont igen jól használható. Verify-je nem mindig megbízható, esetleges írási hiba esetén új lemezt kér.

Diavolo Backup V1.17

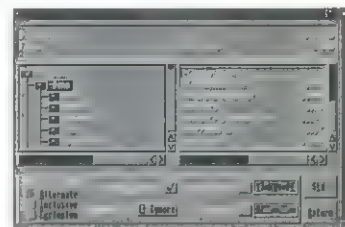
Csak OS2.0 és e felett működik, memória szükséglete min 1 Mbyte. Az újabb Irányzathoz tartozik a program. Igen jól és főleg sokrétűen konfigurálható, nagyon komfortos. Többféle tömörítési eljárást képes használni igen hatékonyan pl. CRM, XPK tömörítéseket. Az eljárásoknak nem csak a típusa, hanem hatékonysága is beállítható százalékosan. Kezelése könnyű és látványos, ugyanis grafikusan jeleníti meg a winchester direktori struktúráját. Így sokkal könnyebb, egyszerűbb kiválasztani az archiválandó adatokat. Ugyancsak kezel több drive-ot, streamert, és DAT-ot, viszont az ARexx-porton keresztül nem akart működni. Akárcsak a fenti Qbackupnál itt is kényelmesen kezelhető a program billentyűzetről. Két, szerintem igen fontos dolgot tud még Diavolo. Hibás lemeznél (kinek nincs ilyen) lehetőség van hibás tracknél mintegy átléptetni az írás a következő trackre. A másik pedig, hogy



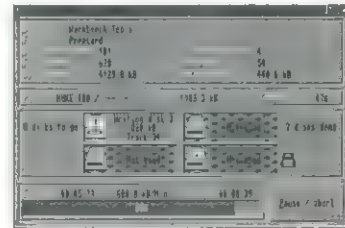
jelzi a program ha esetleg olyan lemezt tettünk be, amire már a Diavolo egyszer backupolt.

Mivel mindkét backup kezelése kb. 1-2 óra alatt tökéletesen el-

sajátítható, nem is írnék többet. Ehelyett nézzük a lényegét, a teszt eredményeket. Mivel a német Amiga Magazin is elvégzett hasonló tesztet a két programról, kíváncsi voltam



mennyire igazolódna be ezek az eredmények. A tesztet négyszer(!) csináltam végig. A kapott adatokból világosan látszanak a programok előnyei

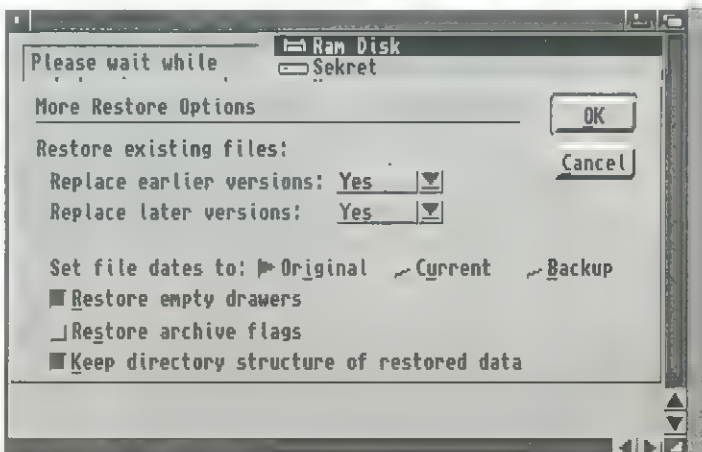


és hátrányai. Igen érdekes, hogy a Quarterback tömörítés nélküli archiválásnál sokkal gyorsabbnak bizonyult, nem öt hanem pl. száz lemez backupolásánál már tetemes lenne az időkülönbség. Ugyanakkor a Diavolo 2-300 kbyte-ot hozzá tesz az adatokhoz, így már csak hat(!) lemezre fért rá ugyanaz a adat mennyiség. Nagyobb archiválási sebességet tudtam elérni a Diavolónál, ha a Backup optionsban kikapcsoltam a DOS Check és Verify paramétereit. Ezek nem egyeznek meg a lemez Verifyvel. A másik szembeötlő adat a Quarterback nagyon gyenge és ráadásul lassú adat-tömörítése.

Hogy melyik programot ajánlom?

A fentiekből remélhetőleg kiderült. Tömörített adatok archiválására pl. LhA, DMS, GIF, JPEG, PP-s modulok, Quarterback a nyerő, míg tömörítetlen fájlok esetében egyértelműen DiavoloBackup a győztes.

Angler



Hardware bazár

MultiFaceCard III

Ismét találtunk egy olyan hardware bővítést, amiről még eddig nem írtunk a GURU hasábjain... A kártya neve ismerősen cseng a Spectrumon felnőtt nemzedéknek. Azonban az akkori Spectrums és a mostani Amigás bővítőnek nincs sok köze egymáshoz.

Az Amiga modellek egy soros és egy párhuzamos portot tartalmaznak. Ez igaz az Amiga 500-ra is, de az A4000 tulajdonosok is kénytelenek megelégedni e helyzettel. E mennyiséggel kezdetben (míg viszonylag kevés hardware kiegészítővel rendelkezik a géptulajdonos) nincs semmi gond, azonban ahogy már két soros perifériát pl. modemet, III. null-modem kábelt egy másik géphez szeretne csatlakoztatni elkezdődnek a gondok. Persze a párhuzamos porton is hasonló problémák adódnak, a nyomtató, a scanner és a ParNet kábel sem csatlakoztatható egyszerre. (Ekkor még nem szóltunk a video-backup és a teletext dekóder hardware-éről...) E problémákra több gyártó is kínál megoldást, e termékek egyike a címben szereplő termék.

Mint a képen is látható, a bsc / Alfa Data gyártmányú MultiFaceCard III egy Zorro-II-es csatlakozóba illeszthető bővítő kártya, mely az A2000-4000 gépekhez készül. A kártyán végén egy 25 pólusú párhuzamos és egy 9 pólusú soros csatlakozó található. Ez utóbbi közelében helyezkedik el az a 26 pólusú tűske sor, melyre a kártyához mellékelt 25 pólusú csatlakozó szalagkábele csatlakoztatható. Egyébként itt két 26 pólusú tűske sor található, így szükség esetén a mindkét soros port a gép belsejében is hozzáférhető. Vagy szükség esetén mindkét port 25 pólusú csatlakozóra is kivezethető. Ez azért érdekes, mert a 9 pólusú soros csatlakozón nincsen kivezetve tápfeszültség (+/- 12 V). Ennek meglétét egyes speciálisan erre tervezett bővítések igénylik. A kézikönyv részletesen ismerteti az összes csatlakozó kiosztását.

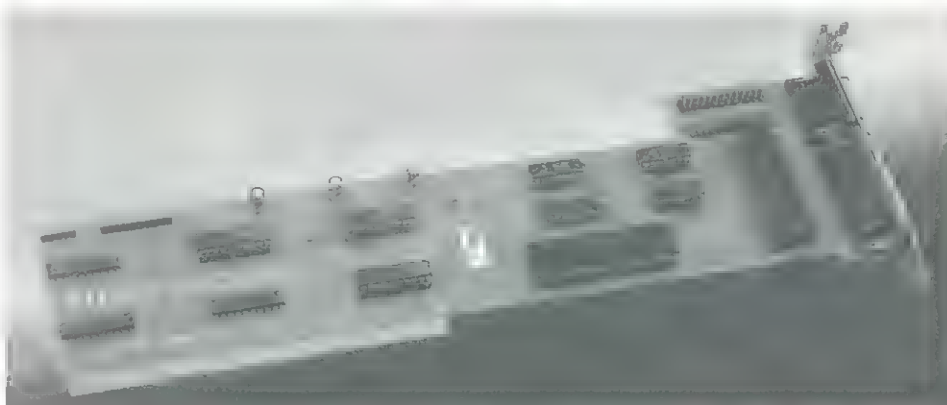
A párhuzamos rész MC6821P típusú áramkörre épül, míg a soros portok MC68681P token alapulnak. Ezzel a két áramkörrel végére értünk a nagy integráltsági fokú tokok felsorolásának. E két token kívül még néhány PAL-t, RS-232 szintillesztőt, buszmeghajtó áramkört és egy kvarcot találhatunk meglehetősen szellősen elhelyezve a kártyán. Jól látszik, hogy rengeteg helyük volt a tervezőknek, mert a kártya méretét sta-

bilitási okokból, ill. 100 érintkezős Zorro bővítőszáv fizikai helyzete miatt adott határon túl nem csökkenthették.

A kártya installálása egyszerű, minimum egy - általában 2 - szabad bővítő helyre van szükség. Az installálás további részét a mellékelt lemezen található software telepítése teszi ki. Ez a Commodore Installer-el történik. Érdekes, de ritkán használt lehetőség, hogy lehetséges a telepített meghajtó software-ek törlésére is. Itt említeném még, hogy lehetőség van egyszerre több MultiFaceCard-ot is elhelyezni a gépben, a mellékelt software képes lekezelni ezt az esetet is.

Ezek után a technikai adatok. A két soros port maximális sebessége 115.200 Baud, támogatja a következő átviteli módokat: 5, 6, 7, vagy 8 adat bit, 1 vagy 2 stop bit, páros / páratlan / mindig 1 / mindig 0 / nincs paritás, RTS/CTS, ill. xON/xOFF handshaking (5 bites átvitelt pl. a telex használ). A dokumentáció reklámozza a midi kompatibilitást, ezt azonban csak a kártyán elhelyezkedő kvarc kicserélésével (7,3728 MHz-ről, 4,0 MHz-re) érhető el.

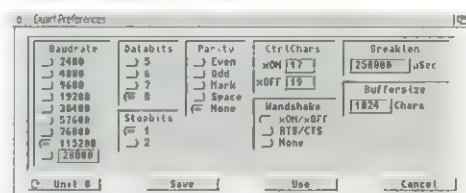
A párhuzamos port használatát párhuzamos porton kapcsolódó gépek között a mellékelt speciális ParNet verzió teszi lehetővé (PiaNet). Két, ilyen kártyán keresztül összekötött gép között 100 kB átviteli sebesség érhető el. (Egy A4000-es és egy A3000 között kb. 50 kb érhető el a belső párhuzamos port használatával.) A párhuzamos



zamos porthoz kapcsolódó Epson scanner-hez is mellékelnek drivert, igaz csak a Top-Scan programhoz (mely itthon nem számít elterjedtnek).

A kártyán található soros portokra a *du-art.device*, a párhuzamos portra a *pit.device*-on keresztül hivatkozhatunk. Azon programokban, ahol nem lehet megadni

a device nevét a hozzárendelhető logikai egységet kell használni. E logikai egységek neve szabadon választható, lehetőségünk van akár PAR: néven is létrehozni a párhuzamos porthoz tartozót (ekkor persze a belső portra létező hivatkozást el kell távolítani). Alapértelmezésben a logikai egységnevek: DUART0:, DUART1:, III. PITO:.



A kártyához egy 190 oldalas kézikönyv tartozik (angol és német nyelvű), mely igen részletesen ismerteti a kártya, és a kártyához mellékelt programok használatát. Mivel a kézikönyv nem egyetlen kártyához készül (a SerialMaster-hoz is ugyanezt adják), némi figyelmet kíván annak követése, hogy melyik rész vonatkozik a kártyánkra. A gyakorlatban jól vizsgázott a kártya, a használatával csak néhány programmal volt gond. Ilyen magát megmakacsoló program egyébként a TwinExpress is, ami elvben lehetőséget biztosítana nemcsak a serial.device használatára. Másik "makacs" program VideoBackup, melyet a belső CIA-hoz írtak (nem a device-t, hanem a CIA bitjeit használja, a nem szabványos kommunikáció miatt). Ellenben semmilyen

gond sincs abban az esetben, ha modelleket akarunk a soros portokra kapcsolni, a pl. Term-ben egyszerűen megadható aUART.device és a választott egységszám. Egy dolog maradt még ki, a kártya ára, ami kb. 125 DM (helytől kismértékben változik).

(JOCO)



A Rendszerbarát

Az előző részben elkezdtük ismerkedésünket a memóriakezeléssel, most tovább folytatjuk a témát.

Mint az előző részben már említettük a programok leggyakrabban az **AllocMem()** függvény meghívásával foglalják le a szükséges memóriát.

```
APTR apointer, anotherptr, yap;
```

```
if (! (apointer = AllocMem(100, MEMF_ANY)))  
{ /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

Az **AllocMem()** függvény egy 100 byte méretű memóriatartomány első byte-jára mutató pointert, vagy NULL-t fog visszaadni, ha nincs elég szabad memória. Mivel a memória attribútumaira vonatkozó mező értéke **MEMF_ANY** (nulla), a memóriát valamelyik, a rendszer által managed tartományból kapjuk.

```
if (! (anotherptr = (APTR)AllocMem(1000,  
MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR)))  
{ /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

E példa csak a custom chip-ek által is elérhető memóriát foglal le, melyet a rendszer mielőtt az alkalmazás részére átadna, először nullákkal tölt fel. Ha a szabad memóriát nyilvántartó lista nem tartalmaz elégséges méretű, folyamatosan elhelyezkedő, az igényeknek memóriatartományban elhelyezkedő memóriát, akkor az **AllocMem()** NULL-t ad vissza. Ezért mindig szükséges az ellenőrzés.

OS2.0 felett memóriafoglaláshoz használhatjuk az **AllocVec()** függvényt is. E függvény a memória lefoglalásán kívül nyomon követi (tárolja) a memóriatartomány méretét, így az alkalmazásnak a memóriatartomány felszabadításakor nem szükséges 'emlékeznie', hogy mekkora volt a lefoglalt tartomány mérete. E megoldáshoz az **AllocVec()** függvény egy kisebb memóriatartományt is lefoglal, hogy tárolja a memóriafoglalás méretét.

```
if (! (yap = (APTR)AllocVec(512, MEMF_CLEAR)))  
{ /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

A lefoglalt memória felszabadítása a már említett **FreeMem()**, vagy a **FreeVec()** függvények segítségével történhet. A korábbi példákban lefoglalt memóriatartományok a következő módon szabadíthatók fel.

```
FreeMem(apointer, 100);  
FreeMem(anotherptr, 1000);
```

Az **AllocVec()** segítségével lefoglalt memóriatartományt a **FreeVec()** függvénnyel kell felszabadítani. Mivel ez a függvény a lefoglalás során megadott méretet használja, nem kell megadni a memóriatartomány méretét.

```
FreeVec(yap);
```

A **FreeMem()** és a **FreeVec()** rutinoknak nincs visszatérési értékük. Viszont, amikor egy lefoglalt memóriatartomány közepén elhelyezkedő blokkot próbálunk a felszabadítani, akkor rendszerösszeomlást idézünk elő, mert a rendszer szerint az a tartomány szabad. Az alkalmazásoknak azonos méretű memóriatartományokat kell felszabadítaniuk, mint amelyeket lefoglaltak, vagyis a lefoglalt memória nem

szabadítható fel kisebb méretű darabokban. A rendszer belső működésének köszönhetően a rendszer felkerekíti és igazítja a foglalásokat. A részleges felszabadítások tönkreteszhetik a rendszer memória listáját.

A memória műveletekkel kapcsolatban még fontos, hogy ne történjen memória lefoglalás és felszabadítás megszakisítás kódjából, mivel megszakisítások bármikor felléphetnek, akár a memória foglalások során is. Ekkor a rendszer adatstruktúrái nem feltétlenül konzisztensek.

Az **exec** nem csak a lefoglaláshoz és felszabadításhoz biztosít függvényeket, rendelkezésre áll még néhány egyéb információk jellező függvény is.

A memória információk függvényekben azonos attribútumok használhatók mint a memória foglalási függvényekben azzal az eltéréssel, hogy két továbbival egészülnek ki:

MEMF_LARGEST

A további attribútumoknak megfelelő legnagyobb méretű szabad memóriatartomány.

MEMF_TOTAL

A további attribútumoknak megfelelő memória teljes mérete.

ULONG size;

```
size = AvailMem(MEMF_CHIP | MEMF_LARGEST);
```

Az **AvailMem()** függvény a legnagyobb szabad, CHIP RAM-ban elhelyezkedő memóriatartomány (chunk) méretét adja meg. Mivel a függvény (és a hívó program is) multitaszkos környezetben hajtódik végre, az eredmény nem feltétlenül lesz pontos, amikor megkapjuk.

Az **exec.library** lehetőséget biztosít arra is, hogy a egy konkrét memóriacímre megtudhassuk, hogy milyen attribútumokkal rendelkező memóriatartományban helyezkedik el.

ULONG memtype;

```
memtype = TypeOfMem((APTR)0x000000);  
if ((memtype & MEMF_CHIP) == MEMF_CHIP)  
{ /* ...It's chip memory... */ }
```

A **TypeOfMem()** függvény a megadott címenél elhelyezkedő memória attribútumait adja vissza. Ha nem létező, vagy egyéb ok miatt érvénytelen memóriacímre adunk meg, akkor a **TypeOfMem()** NULL-t ad vissza. Ezt a függvényt általában arra használják, hogy egy adott tartományról eldöntsék azt, hogy a chip memóriában helyezkedik el, vagy nem.

A memóriakezeléssel kapcsolatos függvények harmadik csoportjába a memória másolással kapcsolatos függvények tartoznak. Ilyen függvény a **CopyMem()** és a **CopyMemQuick()**.

APTR source, target;

```
source = AllocMem(1000, MEMF_CLEAR);  
target = AllocMem(1000, MEMF_CHIP);  
CopyMem(source, target, 1000);
```

A **CopyMem()** függvény megadott darabszámú byte-ot másol át a forrás adatterületéről, a cél adatterületre. A tartományokra mutató pointerok tetszőleges címhatárra lehetnek iga-

lítottak. A **CopyMem()** függvény a memóriatartományok igazítása és a másolandó byte-ok számától függő hatékonysággal próbálja az adatokat másolni. Mivel ezek a függvényeket nagy memóriatartományok másolásához optimalizálták, kisebb blokkok esetén felesleges műveletek lassíthatják a másolást.

```
CopyMemQuick(source, target, 1000);
```

A **CopyMemQuick()** függvény megadott darabszámú byte-ot másol át optimalizált módon a forrás adatterületéről, a cél adatterületre. Mind a forrás, mind a céltartományokra mutató pointereknek longword-re igazítottaknak kell lenniük és a másolandó byte-ok számának néggyel oszthatónak kell lennie.

Mindkét rutin használatával kapcsolatban fontos tudnivaló, hogy átfedő adatterületek közötti másolást egyik függvény sem támogatja.

Lehetőség van egyszerre nem csak egy memóriatartományt lefoglalni. Az **AllocEntry()** és a **FreeEntry()** segítségével egyetlen függvényhívással több memória tartomány foglalható le, ill. szabadítható fel. Az **AllocEntry()** egy **MemList** nevű struktúrát vár, mely a lefoglalni kívánt memóriatartományok méretét és attribútumait (ha vannak ilyenek) tartalmazza. A **MemList** struktúra a következő (**exec/memory.h**):

```
struct MemList  
{  
    struct Node  
    {  
        struct Node * ml_Next; /* MemEntry-k száma */  
        struct MemEntry ml_MemEntry; /* MemEntry-k kezdőcíme */  
    };  
};
```

Node

Lehetőséget biztosít a **MemList** struktúrák láncolására, de a benne tárolt információt mind az **AllocEntry()**, mind a **FreeEntry()** függvény figyelmen kívül hagyja.

ml_NumEntries

A **MemEntry** bejegyzések számát adja meg. A **MemList** egy nem kötött méretű struktúra, tetszőleges számú bejegyzést tartalmazhat.

A **MemEntry** struktúra a következő (**exec/memory.h**):

```
struct MemEntry  
{  
    union  
    {  
        ULONG meu_Reqs; /* attribútumra vonatkozó igények */  
        APTR meu_Addr; /* a lefoglalt memória kezdőcíme */  
    } me_Un;  
    ULONG me_Length; /* az igényelt memória mérete */  
};
```

A union alkalmazásával megoldható, hogy ugyanazon a memóriacímeken kerüljön tárolásra az attribútumokra vonatkozó igény az **AllocEntry()** függvény meghívása előtt, mint a visszakapott memóriatartományokra mutató pointerok (függvény meghívása után).

(JOCO)

Helyhiány... nincs elég hely a winchester-en.. idegesség... piros foltok az arcon.

Ez a kép mindenkinek ismerős, akinek PC-je van és már meg van kb. két hete az újonnan vásárolt, hatalmas méretű winchestere. Azt hitte, ez egy életen át elég lesz és már meg is telt. Erre a problémára több megoldás létezik: felíratni a dolgainkat CD-re, egy még újabb winchester esetleg egy folyamatosan, a memóriában rezidenesen működő (on the fly) tömörítő pl. stacker vagy a leghétköznapi és legegyszerűbb: egy tömörítő-program, melynek segítségével, mikor éppen nem használjuk valamelyik programot, akkor szépen kis helyen tudjuk tárolni, és csak a legközelebbi használatkor hozzuk vissza eredeti, futtatható formájába. Ezek közül a tömörítő-programok közül a legismertebbek és legelterjedtebbek az ARJ, PKZIP, RAR és UC2 programok. Ezekről lesz itt most egy rövid ismertető.

Aki már rendszeresen használja ezeket, az valószínűleg nem talál ezen a lapon újdonságot, mert itt az alapokat szeretném csak leírni.

ARJ <kapcsolók> elérési_út\név <melyik file-okat>

Az ARJ.EXE szolgál a ki- és betömörítésre is. Sokáig ez volt a legjobbnak tartott tömörítő, mert igen kényelmes a használata. Az alap-beállítások mellé nem kell sok kapcsolót írunk, hogy egyes speciális helyzetekben is alkalmazni tudjuk. A fontosabb paramétereit a következők:

ARJ A: az aktuális alkönyvtárban lévő file-ok betömörítése. Ha ehhez hozzátesszük a **-R** kapcsolót, akkor a benne

lévő alkönyvtárakat és azok tartalmát is betömöríti a program. A **-Vméret** kapcsolóval adhatjuk meg a programnak, hogy mekkora méretű file-okat készítsen. Ehhez kötött értékek vannak megadva a standard floppy méretekre:

-v1440: 3.5-es HD-s floppy,
-v1200: 5.25-ös HD-s floppy,
-v720: 3.5-es DD-s floppy és végül
-v360: 5.25-ös DD-s floppy.

A kötött értékek mellett megadhatunk mi magunk is saját értékeket, de byte-ban. Ez hasznos is, mivel sokszor hibásak a floppy-k, és ha marad rajta még elég hely, akkor talán kijavítható a file utólag. 3.5-es HD-s floppy-ra a tapasztalatok szerint a **-v1400000**, míg az 5.25-ös HD-s floppy-ra a **-v1150000** kapcsolót célszerű használni.

A **-M0 -M1 -M2 -M3 -M4** kapcsolókkal adhatjuk meg a tömörítés hatásfokát. A **-M0** esetén nem tömörít semmit a program. Az **-M1**-nél a legerősebb a tömörítés, természetesen ekkor a leglassabb is. Az **-M4**-nél pedig a legkisebb a tömörítés, és itt a leggyorsabb. Ha van egy nagyméretű file-unck és el akarjuk vinni lemezeken, akkor a **-M0** és **-Vméret** kapcsolók segítségével tömörítés nélkül, megadott méretű file-okra darabolhatjuk. Ha pl. több file keletkezik, akkor minden egyes file elkészülte után rákérdez a program, hogy készítsse-e a következőt.

Ezt az "akadémiskodó" kérdés-öszönt a **-Y** kapcsolóval háríthatjuk el, ekkor minden ilyen kérdésre igen-nel válaszol a program.

ARJ E: kitömörítés, ekkor azonban a tömörített file-ban levő alkönyvtárakat nem rakja ki a program, csak a tartalmukat ömlesztve. Ha azt akarjuk, hogy a file-ban eltárolt alkönyvtárak is létrejörjenek, akkor az **E** kapcsoló helyett az **X-t** kell használnunk.

ARJ T: létrehozott file-ok ellenőrzése. Ha több részfile-ból állt a betömörített anyag, akkor az egymás után következő file-okat bekérhetjük a **-VA** kapcsolóval. A tömörített file-jainkat

kódszóval védhetjük az arra nem jogosultak használatától. Ezt a **-G<kódszó>** paranccsal tehetjük meg. Kitömörítéskor ugyanezt be kell írni, különben nem tömöríti ki a program az arj-file-ban tárolt anyagot. Az **ARJ Y -JE1** név.arj paranccsal egy korábban betömörített file-t alakíthatunk át önki-csomagoló exe-file-á.

PKZIP-PKUNZIP kapcsolók elérési_út\ név <melyik file-okat>

A ZIP-ekkel szintén jól és kényelmesen lehet tömöríteni. Itt egy-egy file szükséges a be-, illetve kitömörítéshez, a PKZIP és a PKUNZIP. A PKZIP-pel tudunk file-okat betömöríteni. Ha az alkönyvtárakat is be akarjuk tömöríteni, akkor azt a **-RP** kapcsolóval tehetjük. A tömörítés mértékét itt az **-E<x,n,s>** kapcsolóval állíthatjuk be: **-ex** a maximális, **-en** a normál, és **-es** a kis tömörítés. Hasznos kapcsoló a **-S** is. Ezzel a betömörítendő lemez label-jét (címkéjét) is hozzáírja a program a file-hoz. A **-S<kódszó>** paranccsal tehetünk védőkódot a file-ra. A PKUNZIP-pel tudunk file-okat kitömöríteni. A címke és a kódolás kapcsolói megegyeznek a betömörítésnél használtakkal. A kitömörítéskor azonban a **-D** kapcsolót (nem az **-RP-t**) kell használni, hogy a file-ban tárolt alkönyvtárak is létrejörjenek.

Példák:

Betömörítés ARJ-vel 3.5-es HD-s floppyk-ra, legnagyobb tömörítéssel, alkönyvtárakkal együtt, az alma jelszóval, guru néven:

arj a -v1440 -m1 -r -galma c:\guru

Betömörítés pkzip-pel, legnagyobb tömörítéssel, alkönyvtárakkal együtt, az alma jelszóval, guru néven, minden .txt kiterjesztésű file-t:

pkzip -ex -rp -salma c:\guru *.txt

Az elkészült file-ok kitömörítése:

arj x -va -galma c:\guru.arj

pkunzip -d -salma c:\guru.zip

Charlie

Apró



hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rözsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnék ismerkedni a programmal.

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eladó egy 10 hónapos, 420 MB Conner (CFS420A) 3.5" hard disk.
László József
Tel.: 280-66-35 / 263 mellék munkaidőben

Eladó: Indy Car Racing + Expansion Pack 10.000 Ft, A.T.A.C 4.000 Ft.
Szekeres István,
2220 Vecsés, Kinizsi u. 65.
Tel.: 06-29-351-890 17-20 óráig.

Amiga játékprogramokat cserélnék.

Léderer György, 1212 Budapest, Dunadűlő u. 3/b, I.

Tel.: 276-16-38

Amiga 4000/040, 10 MB RAM, 120 MB IDE HDD, 88 MB SyQuest külső SCSI drive, C1940 Multisync monitorral, egyéb kiegészítőkkel eladó.

Tel.: (79) 324-916

Eredeti Mortal Kombat cartridge SEGA MD-ra eladó 7.000 Ft-ért, esetleg SNES-es Donky Kong Country-ra cserélném.

Tel.: 11-30-114

Csongor

Eladó 100 db 3,5"-os Amiga lemez játékprogramokkal jutányos áron.

Érd.: 287-17-74

EMBER! Soha vissza nem térő lehetőség! AT buszos és 120 MB-os és winchester egyben! Igen, jó az 1200-asodba is! CSAK MOST! Az ára? Az első egy vásárlónak csak 9.500 Ft! HIGGYE EL, MEGÉRI!

Hívja a 113-01-14-es telefonszámot de. 10 és 11 óra 59 perc között, és keresse Janit!

THEME PARK /6.000 Ft/ és DUNE /3.000 Ft/ CD-n eladó. Együtt 8.000-ért!

Rádi Gábor

Tel.: 187-31-09

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft.

Tel.: (66) 361-795

Újszerű állapotban levő 1085S monitor eladó. Irányár: 25.000 Ft.
Érd.: 06-27-343-352 8-16-ig.
Ifj. Szántai István.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó.

Vámos László

Tel.: 184-97-43

Eladó eredeti SUBWAR 2050, A1200-as gépre, vagy más eredeti AGA programra cserélhető. Ár: 3.500 Ft.

Sinka Gábor

Tel.: (99) 319-029

A Csokonai Művelődési Ház értesíti a számítógéprajongókat, hogy minden szombaton számítógépes börsét tart 10 és 14 óra között

Programcsere különböző számítógép típusokra

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

Bélyeg
helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐

Bélyeg
helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

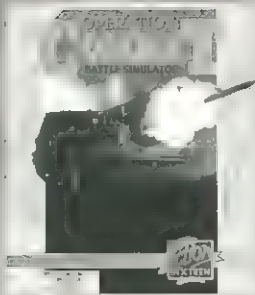
1399

Feladó:

☐
☐
☐
☐
☐



Knightmare



Operation
Combat



Populous II



R-Type II



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

Megrendelőlap

<input type="checkbox"/>	GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/3
<input type="checkbox"/>	PC GURU 93/1	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/4
<input type="checkbox"/>	PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/5
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/6
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/7
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/8
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/11
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/>	GURU 1993/12
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/1
<input type="checkbox"/>	PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/2
<input type="checkbox"/>	GURU 94/8	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/3
<input type="checkbox"/>	GURU 94/11	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/4
<input type="checkbox"/>	GURU 94/12	<input type="checkbox"/>	GURU 1994/5

....db * 198 Ft =

..... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról
küldjenek befizetési csekket:

Összesen:

..... Ft

....db * 179 Ft =

..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

<input type="checkbox"/>	1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)	<input type="checkbox"/>	1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
<input type="checkbox"/>	1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)	<input type="checkbox"/>	1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
<input type="checkbox"/>	1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)	<input type="checkbox"/>	1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
<input type="checkbox"/>	1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)	<input type="checkbox"/>	1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

IGEEEN! Megrendelem a

GURU

kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazin 95/2-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.

☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a
postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PPD ZÓNA

LZX 1.00

Az új nemzedék

Úgy tűnik, hogy végre az Amigás tömörítők világában is megpezsduilt az élet. Az évek óta hiába vár LhA 2.0 (majd 3.0), helyett egy új tömörítő jelent meg.

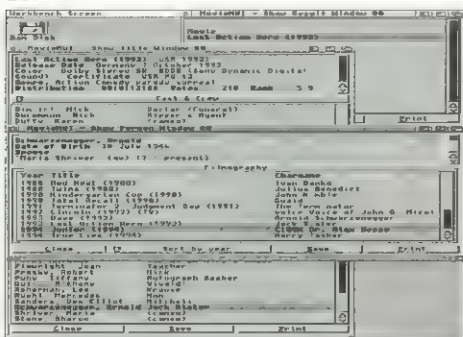
Az LZX a jelenlegi tömörítők élvonalába tartozik mind a sebesség, mind a tömörítési arány tekintetében. Hatékonyabban tömörít mint az LhA, a PkZip, vagy akár a PC-s arj és az UC2. A tömörítés és kitömörítés gyorsabb mint a jelenleg Amigán legelterjedtebben használt LhA esetében. Példaként a program és dokumentációja LhA-val tömörítve 130904 byte, míg LZX-szel tömörítve mindössze 69338 byte. Ezzel együtt a tömörítési idő közel 40 %-kal volt kevesebb. Ez annak is köszönhető, hogy a programból létezik 68020/30, ill. 68040/60-ra optimalizált változat is.

A program Shareware, regisztrációs díja \$25. A regisztrált változat támogatja a multi-volume archiválást, a környezeti változókat stb. E mellett a szerzők elküldik a program nagyobb memóriaigényű, de gyorsabb változatát is. A programnak hamarosan megjelenik az MS-DOS változata is.

IMDB

Adatbázis a filmekről

A filmkedvelők mindig vágytak egy olyan adatbázisra, melyben utána lehet nézni, hogy kedvenc színészük (színésznőjük) mely filmekben játszik még, vagy mely filmeket rendezett valamelyik rendező.



Az Internet MovieDatabase az eddigi legnagyobb ilyen jellegű project. Számos

ember a világ különböző tájairól bővíti a filmekről, színészekről, vágókról stb. adatokat tartalmazó adatbázist. A cikk írásának pillanatában 44.322 filmről, 117.664 szereplőről tartalmaz adatokat, de az adatbázis rekordjainak száma valahol 470.000 körül lehet. E számok előre vetítenek egy tény, az adatbázis méretét. A file-ok hossza tömörítve 14 MB, az hosszú installálás során kb. 65 MB helyre lesz szükség. A végső helyfoglalás mindössze kb. 30 MB.

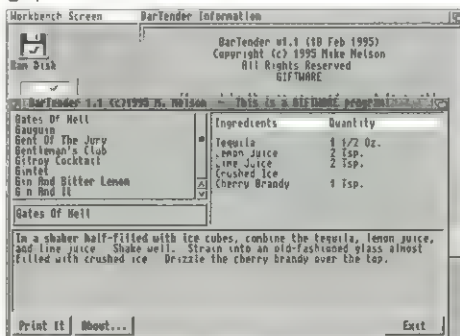
Az adatbázisban történő keresésre a MovieMUI 3.1 program szolgál. Ennek használatához MUI-ra és OS2.0+-ra van szükség. E program jelenleg még nem támogatja az összes adatbázist, de így is 35 különálló adatbázis között teremt kapcsolatot.

Az adatbázis és a hozzátartozó kezelőprogram szabadon terjeszthető. Az adatbázishoz minden pénteken jelennek meg update-ek.

BarTender 1.1

Az italmixer

A Galaxis útikalauz stoposoknak szerint a legjobb létező ital a Pángalaktikus Gégepukkasztó (Pan Galactic Gargle Blaster), ennek receptjével a program írója nem szolgált, arra hivatkozva, hogy nem találta a receptjét. (Pedig benne van, a szinte a legelején.) Ezért inkább 1000, jóval könnyebben beszerezhető alapanyagokból álló, bárki által elkészíthető koktél receptjét foglalta egy számítógépes adatbázisba.



A program Giftware, a szerző 2 és 10 dollár közötti értékű ajándékot vár azoktól, akik valamilyen módon támogatni szeretnék. A későbbi verziókban várhatóan az adatbázis tömörítve lesz, mert tö-

mörítetlen formában jelenleg éppen elfér egy FFS floppy lemezen, míg a tömörített adatbázis a keresőprogrammal együtt is csak 78 kB.

MovieGuide 3.0

Egy kisebb adatbázis

Ha valaki elretent az előbbieken ismertetett program (IMDB) méretén, akkor sem kell teljesen nélkülöznie a filmeket tartalmazó adatbázisokat. A két dán szerző által AMOS-ban írt MovieGuide program 18.000 filmcímet tartalmaz, melyek közül 1.800-hoz néhány mondatos összefoglaló is tartozik.

Néhány dologban azonban több mint az IMDB, egyes filmekből, egyes emberekről fényképeket tekinthetünk meg. Ezek azonban mindössze 16 színű szűrkeskálás képek (ECS grafika) és mindössze 41 található belőlük. A grafikus felület segítségével kereshetünk címet, rendezőt, szereplőt és a dán cím szerint. A keresés szűkíthetjük évszám megadásával. A kapott adatok áttekintését gátolja, hogy a képernyő felbontása 640x256, mely nem változtatható meg.

A tömörítve négy lemezt elfoglaló program szabadon terjeszthető, a hard diskre installálva is csak 5.2 MB helyet igényel.

Barfly 1.14

Assembly fejlesztőrendszer

Úgy tűnik, hogy a különböző fejlesztőrendszerek is egyre inkább Shareware terjesztésre kerülnek, főleg amiatt, hogy a software forgalmazással foglalkozó cégek nem látnak nagy fantáziát egy új, eddig ismeretlen termék bevezetésében.

A Barfly egy Intuition felület alól vezérelhető, optimalizálással ellátott assembler fordító és debugger. A Shareware verzió jelentős korlátozásokat tartalmaz, pl. 8 kB kód méret, limitált lépésenkénti nyomkövetés stb. A regisztráláshoz 70 DM elküldése szükséges. Ennek fejében egy (a szerző szerint) jól használható, mindenesetre egy nem egyszerű OS2.04+ fejlesztőrendszer tulajdonosává válhatunk, mely debuggere támogatja a SAS/C, Dice és GCC fordítókat is a assembly mellett.

(JOCO)

Elérkezett ez a nap is, és a programozástechnika 5. részét írom éppen. A mostani számban a hangtömörítésről lesz szó. Igen, jól gondolja mindenki, ez is egy olyan téma mint a képtömörítés. Itt is egy-két csúszka a hangfile-okra jellemző tulajdonságot fogunk kihasználni, és ez is adatvesztéssel jár. Természetesen itt is igaz az az alapelv, hogy egy fejléccel rendelkező esetleg már egyszer tömörített file hlába tartalmaz hangot, nem tömöríthető így. Ha egy .VOC file-t akarunk betömöríteni akkor a file fejlécét el kell távolítani, az eredeti tömörítést ki kell bontani, ezután be lehet tömöríteni és el lehet látni új fejléccel (természetesen ezután már .VOC lejátszó programok nem fogják lejátszani a file-t). A kitömörítésnél hasonló a helyzet, ugyanis ott a mi fejlcünk és tömörítésünk lesz eltávolítandó, és a .VOC fejlécét kell majd a file elejére rakni, és a .VOC file-okban használt, a hardware által is lekezelte tömörítési algoritmusokkal le lehet még tömöríteni. Ezek az algoritmusok viszont igen kevés helyet spórolnak meg tárolásnál és egy jobb hangkártyán ezek benne vannak a hardwarban, ezért nincs sok értelme itt pontosan leírni őket, inkább

trükköt említek meg, amiket egy kicsit kibővítvé elég jól lehet hangokat tömöríteni. Hogy miért nincs pontos algoritmus, esetleg forráskód? Hát elsősorban azért, mert ahány hangfile annyi féle, és te tudod a legjobban, hogy amit éppen most készítesz zenét, beszédet, zajt vagy valami egyébét fog tar-

találni, és ezek mindegyike más megoldást igényel és 25 algoritmusra és forráskódra nem elég a 2 oldal. (Ugye mindenki emlékszik még az első részére a sorozatnak, és az ott használt óriási betűkre és arra, hogy milyen nehéz volt azt pontosan begépelni. Forráskód, majd az olyan részénél ahol be is fér.) Na akkor kezdődjenek a különböző ötletek...

A digitál analóg átalakítók és az analóg digitál átalakítók pontatlansága miatt keletkező zaj kidobásával a hangállo-

mány helyfoglalását csökkentő
módszerek:

1. A legtöbb hangkártya DA-ja és AD-je a dokumentációban megadott tudásánál jóval kevésbé pontos. Egy 16 bites hangkártya általában úgy 16 bites, hogy abból 3-6 bit véletlenszerű, a 8 bites hangkártyákon csak 1-3 bit a véletlenszerű adat, de ez a digi hang közel 40%-a. Ugye mindenki tudja, hogy ezt hogyan lehet kihasználni? Nem tároljuk le mind a 16 bitet és máris rövidebb a file-ünk (ez olyan mint amikor egy képet annyi színűként tárolunk ahány szín tényleg előfordul benne, és nem ahány színű módban meg akarjuk jeleníteni (64 színű képfájl-ok helyfoglalása a 3/4-e a 256 színű fájl-okénak)).

2. Az előzőnél szebb megoldás, ha az LZSS-t vagy LZW-t használunk, akkor egy kis Fuzzy logikával meg lehet oldani, hogy a nagyon hasonló részek (azok amik csak a véletlenszerűen változó néhány bitben térnek el) egyformaként legyenek tömörítve. Így a tömörítés hatásfoka jelentősen megnő. (Így valamivel jobb hangot kapunk mint az előző esetben, tömörítésben is jobb ez a megoldás, csak a futási időben marad le egy kicsit.)

A hangokban előforduló hullámformák ismétlődését kihasználó módszerek:

1). A két egymást követő érték közötti különbséget tárolva általában jobban tömöríthető fájlt kapunk. Például egy szabályos fűrészfogjel vagy négy-szögjel. (Másra is ki lehet próbálni.)

Négyszögjelek

A különbségeket tárolva:

20 0 0 -10 0 10 0 0 -10 0 10 0 0

Nézzük meg a két file-t Huffman

1.) 28 2.)

```

graph TD
    A[10] --> B[30]
    A --> C[70]
    B --> D[10]
    B --> E[40]
    C --> F[0]
    C --> G[20]
    D --> H[10]
    E --> I[30]
    F --> J[0]
    G --> K[20]
    
```

adat:

- 1.) 111000011000110000010001000100
- 2.) 110010101001000101000101000100

(5 bitet nyertünk)

Fűrészfogjel

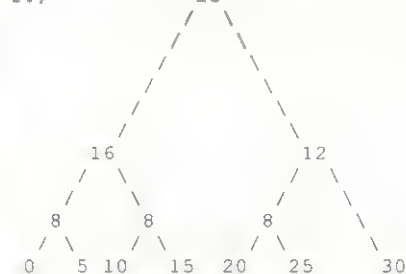
5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0

A különbségeket tárolva:

5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30

Nézzük meg a két file-t Huffman tömörítés után:

1.4



adat:

[illegible]

2.) 000000100000010000010000

Itt már 51 bit a nyereség, ami több mint 50%-a a rosszabb tömörítés utáni filenak. Ez pedig elég szép eredmény. A legtöbb esetben pedig előfordul egy csomó ehhez hasonló rész a file-okban, az előző ötletcsoport 2. ötletével kombinálva, nagyon szép tömörítést érünk el az életben előforduló hangfile-akon is.

2.) A hangfile-ok felírhatóak függvényként is, egy jól megdől-
lapított, de egyszerű függ-
vénnyel, már nagyon jól meg-
lehet közelíteni az eredeti hang-
got. A jó közelítés pedig azt je-
lentli, hogy a minőségromlás
nem igazán észrevehető. (Ez az
amit a hangkártyák egy része
használ. Ezek a hangkártyák a
hangot Sinus és Cosinus függ-
vények összegeként kezelik.
Matematikailag be van bizo-
nyítva, hogy minden hullámfor-
mát le lehet írni szinus, és koszi-
nus függvények összegeként,
persze ez nem minden esetben

véges sok függvényt igényel, de a jó közelítéshez már néhány száz koszinus és szinusz függvény is sokszor elegendőnek bizonyul. Az FM szintézis hangkárttyák szintetizátor IC-inek jelentős része is erre a technikára épül. A minőséget tehát nem az FM szintézis határozza meg, hanem a csatornák száma, és belső D/A vezérlésénél használt frekvencia, és persze az, hogy az adott hangot hány koszinus, ill. szinusz függvényből rakják össze.)

Ez a 4 ötlet már elég a hangok tömörítéséhez. Mivel most már mindent tudunk tömöríteni, de egy bit hibával semmit sem tudunk kezdeni, ezért egy egyszerű hibajavító kódolás következik. Az ehhez tartozó forráskód a következő számban lesz benne. (Ismét Pascal, hogy mindenki értse, de ezúttal egy kicsit gyorsabb lesz a file-kezelés, ugyanis nem tipizált fájlokat használunk, a BlockRead

és a BlockWrite eljárásokkal olvasva és írva, ami sokkal gyorsabb megoldás.)

ELLENŐRZŐ ÖSSZEG ÉS HIBA-
VÍTÓ KÓDOLÁS

Egyszerű ellenőrző összeg:

A byte-jait (wordjeit, dwordjeit) összeadjuk és az összeg felső 8 (16, 32) bitjét eltávolítjuk. Ha a file megsérül, akkor az összeg

megváltozik. (Persze ha két byte (word, dupla word) felcserélődik, akkor az nem érzékelhető ezzel a módszerrel)

Eredeti file

FD FE A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23

File az ellenőrzőösszeggel:

FD FE A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40

Sérült file 1:

EE 45 A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40

Az újraszámolt ellenőrző összeg: 78

Sérült file 2:

FE FD A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40

Az újraszámolt ellenőrző összeg: 40

(Ha az ellenőrzőösszeg ellenítettjét tároljuk, és az ellenőrzésnél az így módosított ellenőrzőösszeget is hozzáadjuk az újraszámolt ellenőrzőösszeghez, akkor 0-t kell kapnunk. De így még azt sem veszi észre, ha valamit kicserélünk az ellenőrzőösszeggel.)

Sorrend érzékeny ellenőrzőösszeg:

A byte-okat (wordokat, dwordokat), el XOR-oljuk, a helyükkel és ezután adjuk össze őket. Így már jóval jobb lesz az eredmény, ugyanis általában érzékeli a byte felcserélést is. De még mindig nem tökéletes.

Eredeti file (Hex):

12 23 43 54 73 64 56 76

Eredeti file (Bin):

00001100 00100011 01000011 01010100 01100011 01100100 01010110 01110110

Az XOR-olás után:

00001101 00100001 01000000 01010000 01101010 01100010 01010001 01110110

Ellenőrzőösszeggel (Bin):

00001101 00100001 01000000 01010000 01101010 01100010 01010001 01110110 01011101

Két byte-ot felcserélve:

00001100 00100011 01000011 01010100 01100011 01100100 01010110 01110110 01011101

Az új ellenőrző összeg: 01101001

Egy újabb érdekes változtatás:

00101100 00000011 01000011 01010100 01100011 01100100 01010110 01110110

Hopp, ezt az érdekes változtatást nem érzékeljük.

Elforgatott kettős ellenőrzőösszeg:

Ha két 16 vagy 32 bites ellenőrzőösszeget használunk, amiből az egyik a file 8, illetve 16 bittel elforgatott változatára felírt ellenőrző összeg, a másik, pedig magára a file-ra felírt ellenőrzőösszeg, akkor az már majdnem mindent változást érzékelhetünk, viszonylag egyszerűen.

Kétszeresen elforgatott kettős ellenőrzőösszeg:

Pont mint az előző, de azzal az apró változtatással, hogy az egyes byte-okat annyi bittel elforgatjuk, ahányadik helyen áll-

nak a file-ban. Így még nehezebb átverni a védelmünket, mert majdnem minden változást érzékel. (Számolt értékek

kel, szinte az egész file-t átírva át lehet még verni.)

Hibajavító kódolás

A fenti módszereket alkalmazva észrevesszük a változásokat a file-okban, illetve a file egyes részeiben, de a hibák kijavítására nem elegendő a fenti megoldások egyike sem. Ha hibajavításra van szükségünk akkor néhány egyszerű ötlet segít. Ezek közül az elsőhöz a fenti példa file-ok egyikét használok bemutatónak.

Eredeti file (Bin):

00001100 00100011 01000011 01010100 01100011 01100100 01010110 01110110

A számításnál használt táblázat.

zat. (Egyszerű paritás számítását használunk)

00001100 0
00100011 1
01000011 1
01010100 1
01110011 1
01100100 1
01010110 0
01110110 1

00001111 0

A file a javító kódokkal:

000011000010000110100001100110011001000101011001110110 01111101 00001111

A megváltoztatott file a javító kódokkal:

00001100001010100001101010000110011001100101011001110110 01111101 00001101

A megváltozott táblázat:

00001100 0
00101011 1 ---> A paritás nem
01000011 1 egyezik a leírttal
01010100 1
01110011 1
01100100 1
01010110 0
01110110 1

00001111 0

Ismét nem A két javító kód paritása
egyezik meg nem egyezik meg, tehát
vagy mindkettő jó, vagy
mindkettő hibás

A hibás bitet kijelöljük:

0000 1 100 0

0010 1 011 1

0100 0 011 1

0101 0 100 1

0111 0 011 1

0110 0 100 1

0101 0 110 0

0111 0 110 1

0000 1 111 0

0000 1 100 0

0010 ? 011 1 ---> 00101011 ---> 0 --->

Megvan a hibás bit pontos értéke

12 XOR 23 XOR 34 XOR 45 XOR 54 XOR 67 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
67 XOR 12 XOR 23 XOR 34 XOR 45 XOR 54 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
54 XOR 67 XOR 12 XOR 23 XOR 34 XOR 45 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
45 XOR 54 XOR 67 XOR 12 XOR 23 XOR 34 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
34 XOR 45 XOR 54 XOR 67 XOR 12 XOR 23 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
23 XOR 34 XOR 45 XOR 54 XOR 67 XOR 12 73
X X X X X X X
0 0 0 0 0 0 0
R R R R R R R
73 XOR 73 XOR 73 XOR 73 XOR 73 XOR 73 0

A file eredeti tartalma:

par
00101011 ---> 0 --->
Megvan a hibás bit pontos értéke

12 23 34 45 54 67 67 12 23 34 45 54
67 12 23 34 45 45 54 67 12 23 34 34 45
54 67 12 23 23 34 45 54 67 12

A javítás is hasonlóan működik mint a bitenként dolgozó változatban, de a paritás számítások helyett ott is ez az XOR műveletekből álló képlet alkalmazandó. Erre viszont helyhiány miatt nem tudok most példát bemutatni. A tárolásnál itt a sok 73-as byte-ot kell letárolni, és itt is meg kell egyezni a javítósorok és a javítóoszlopokra felírt képletek eredményeinek.

Hát ennyi fért bele a mostani 2 oldalba. A következő, mint már említettem a cikk elején, a most ismertetett ellenőrzőösszeg képzési módokhoz, és hibajavítási módhoz lesznek hasznos forráskódok. Ezúttal nem elsősorban bemutatató jellegűek lesznek, hanem élesben is jól alkalmazhatóak. (Ahhoz képest, hogy Pascalban vannak írva elég gyorsak.)

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax: 131-3502, 131-3503, 131-3504

CREATIVE PC alkatrészek

SB 2.0 + hangszóró	7.500	CYRIX 486DX2-80	18.500
SB 16VE	15.000	AMD 486DX4-100	27.900
SB 16PRO	20.200	PANASONIC CD-ROM 2x	17.700
SB 16PRO ASP	25.000	MITSUMI CD-ROM 4x	30.200
SB AWE32 ASP	40.900	Conner 270MB HDD	17.910
Video Blaster SE100	33.600	Quantum 420MB HDD	21.620
Video Blaster RT300	53.800	ST 540MB HDD	25.230
Video Blaster MP400	40.400	Western D. 730MB HDD	33.210
Video Blaster 3DO Blaster	59.800	ST 1GB HDD IDE	45.860

GRAVIS

GUS ajándék CD-vel	17.200,-	14" monitor Daewoo .39	21.420
Ultrasound MAX	27.900,-	14" monitor Sunshine .28	27.480
		14" monitor Sunshine LR	28.680
		15" monitor Peacock LR, NI	42.180
		17" monitor Daewoo LR, NI	87.170
		ACER billentyű angol/magyar	2.290



Doom 1-2: 7.300	Magic Carpet: 6.590	Ghosts: 5.560
Killing Moon: 6.810	Kyrandia III: 4.980	Creature Shock: 6.800
Dragon Lore: 5.380	Battle Bugs: 5.130	Cyberwar: 6.810
Inferno: 6.630	System Shock: 6.590	Rise of robots: 6.590
Hell: 5.940	New Lemmings: 5.350	Armored Fist: 5.500

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK

	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44				
színes SVGA 0.28	107,460	111,140	114,700	135,110
színes SVGA LR	108,980	112,650	116,210	136,620
színes SVGA LR, NI	111,350	115,020	118,590	139,000

486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44

színes SVGA LR, NI 14"	126,140	129,810	133,370	153,790
színes SVGA LR, NI 15"	137,050	140,720	144,280	164,690
színes SVGA LR, NI 17"	182,730	186,400	189,970	210,380

Az árak ÁFA nélkül, egy év garanciát tartalmaznak. Az érváltozás jogát fenntartjuk.

PC CD

CLUB KoBaK

201 Games 4 You	1.720	Megarace	4.680
202 Games spezial	1.720	Novastorm	8.900
Aces of the Deep	7.520	NHL Hockey '95	8.710
Alone in the Dark 2.	8.180	Ocean Below	2.270
Alone in the Dark 3.	9.680	PGA Tour Golf	8.040
Bloodstone	3.760	Quantum Gate	4.990
Blown Away	6.540	Quarantine	7.320
Bureau 13.	10.900	Rebell Assault	5.200
Creature Shock	9.710	Retribution	6.390
Cyberia	9.380	Rise of the Robots	5.850
Dark Forces	12.360	Sex CD-k	1.990-5.900
Delta V	9.520	Space Pirates	8.600
Descent	7.740	Star Crusader	7.570
Dragon Lore	5.880	Stoankeep	8.670
Eleventh Hours	14.400	System Shock	9.680
Fate of Starlords	2.990	The Animals	2.270
Freddie Fish	7.760	Theme Park	7.410
Ghosts	8.040	U.S. Navy Fighters	9.380
Hell	6.480	UFO	4.840
Heretic	2.190	Under a Killing Moon	9.990
Isle of the Dead	3.350	Voyeur	7.690
King's Quests VII.	7.570	Warcraft	7.510
Kyrandia 3.	7.190	Wing Commander III.	11.620
Lands of Lore	8.660	Woodruff	6.970
Little Big Adventures	9.520	World Atlas V.5.	3.740
Mad Dog II	4.180	X-Wing Collectors	9.710
Magic Carpet	9.520	Zephyr	8.970

Az árverseny győztese: CYBERWAR 6,950

A közölt árak tartalmazzák az Áfát.

Tagoknak 10% kedvezmény.

1024 Budapest, Margit krt. 29/B.

Tel./Fax: 136-24-83

Nyitva: H-P: 9-18, Sz: 9-13

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 113-0114-as telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Hirdetésfelvétel cégek részére ugyanitt.

Amigások figyelem!

A Budatétényi Amiga Klub

AMIGA MAJÁLIS-t rendez

1995. május 1-én

9 órától 19 óráig.

100 géphelyet tudunk biztosítani.

Várjuk az ATARI-sokat is. Büfé lesz.

A rendezvényt a GURU is támogatja.

Belépő 50 Ft.

Géphely: 150 Ft (monitort nem tudunk biztosítani).

Cím: Budatétényi Művelődési Központ

Budapest XXII. Nagytétényi út 35.

VILÁG AMIGÁSAI EGYESÜLJETEK

Egy komplett *STUDIO*,
és nincs többé
lehetetlen...

FALCON 030

Enderz Róbert



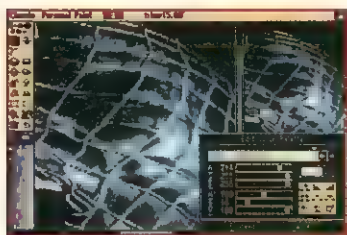
ATARI



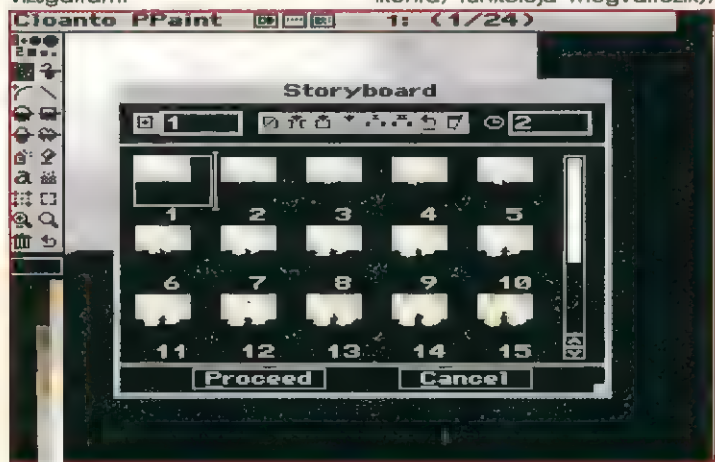
MIDI-MUSIC ATARI MÁRKABOLT
1077 Bp., Wesselényi u. 57. Tel.: 267-9376

PPAINT

Az olasz székhelyű Cloanto Itália srl. cég Personal Paint rajzprogramja felkeltette sok Amigás érdeklődését. Ha másért nem, azért mert félévente rendszeresen új és újabb verziókkal lepte meg az Amiga barátokat, de ha olvassátok az Amiga Hírek oldalakat, ez már nem is újdonság. Az utolsó V6.x verziói igen jelentős változásokon estek át, így hát épp ideje pár keresetlen szót ejteni erről az érdekes programról. Egyébként a fent



említett cég nemcsak a PPaint-ot, hanem más Amiga programokat is készített. Ilyenek a Personal Writer és a Personal Font Maker. Mindenekelőtt le szeretném szögezni, hogy nem igazán vagyok profi grafikus, persze én mint minden jóvaló Amigás, sokat rajzolgotok, animálok. Így a PPaint-ot egy kicsit más szempontból, egy lelkes Amiga user nézőpontjából vizsgáltam.



A két lemezes program installálása semmilyen problémát nem jelentett, hála a ma már szabványosnak mondható és igen kultúrált Amiga Installer-nek. A PPaint érdekessége, hogy menüje, billentyűzet kiosztása, és persze nyelvezete teljesen sza-

badon konfigurálható, editálható, a PPaint_Prefs/UIText.eng text fájl átírásával. Első látásra az ember azt hinné, hogy véletlenül a DPaint-ot töltötte be, csak az ikonok balra kerültek. A ma már szabványnak mondható DPaint és Brilliance programokkal összehasonlítani nem nagyon érdemes. Egyrészt azért mert a PPaint, a rajzprogramok, és képfeldolgozó (pl. AdPro, ImageFX) programok közös jegyeit viseli magán. Másrészt, a korszerű rajzprogramoknál ma már alapvető követelmények, funkciók hiányoznak, ilyenek például az Anim Brush, 3D-s mozgatás, a Light Table stb. Mielőtt még az elején elvenném sokak kedvét a PPaint használatától, említést kell tenni, hogy sok olyan funkciót tartalmaz amit más rajzprogramokban nem találás meg.

A program használata, kezelése rendkívül egyszerű, gyorsasága elfogadható, bár jóval elmarad a Brilliance sebességétől. A szokásos rajz funkciók mellett, amik legtöbbször több szintű, több funkciók (ez azt jelenti, ha többször vagy bal gombbal klikk-elsz ugyanarra az ikonra, funkciója megváltozik),

sok igen jól hasznosítható dologt is tartalmaz a PPaint, inkább csak ezeket szeretném kiemelni.

A PPaint két lapot (kép, anim) képes használni, ezek színei és felbontása teljesen függetle-

nek egymástól. Brush-t összesen kilenc darabot használhatunk, váltásuk a numerikus billentyűzet 1-9 számaival, vagy a panelen fent látható 1-es kiválasztásával lehetséges. Igen jól hasznosítható a Brush kivágása



nagyító alatt, mivel a Brush kezdő pozícióját nem felelti el képmozgatásnál. Az átméretezés, forgatás, szóval a szokásos dolgok mellett igen hiányzik a már említett 3D-s forgatás, és az AnimBrush. Az Animation menü csak a V6.0-tól kezdődően található a PPaint-ban. Érdekessége az ún. storyboard, amiben az egyes animációs fázisok lecsinyített képeit láthatjuk. Az animáció editálását, beszúrását, törlését, sebességét itt határozhatjuk, állíthatjuk be. Az animáció sebessége mindegyik kockára külön beállítható. Ezenkívül minden egyes képeknek külön-külön palettája lehet, sőt ha képformátumot váltasz, animációnál a fázisok NEM vesznek el. Aki ezt sem elégíti ki, azok bekapcsolhatják az animáció újraméretezését (Stretch). Ezek a lehetőségek hiányoznak a DPaint-ból és a Brilliance V2.0-ból is. Ezért is utaltam az elején arra, hogy ez a program egy rajzprogram és egy képfeldolgozó program keveréke. Lehetőségünk van kimentett animáció lejátszására, anélkül, hogy betöltenénk az editorba (Play File).

Text funkciókban semmi újdonság nem található, ha csak nem soroljuk ezek közé a text

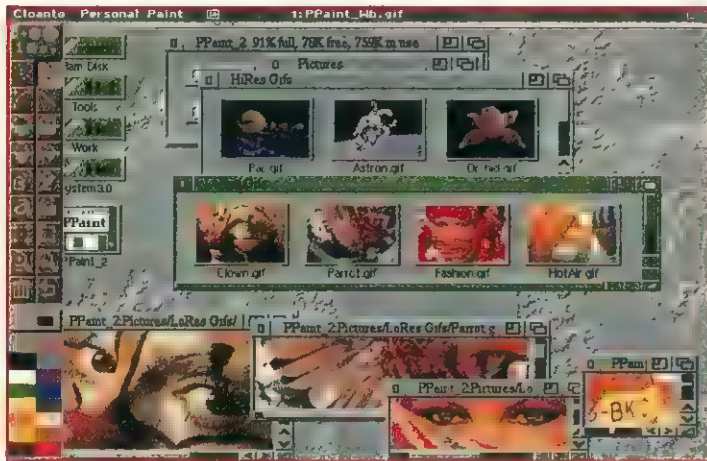
pozicionálását (Alignment/Left, Centered, Right) és hogy képes színes karakterkészlet betöltésére. A karakterek helyes színeit a Color/Palette/From Font menüvel tölthetjük be külön. És ha már a Color menüben járunk,

ajánlom figyelmetekbe a Palette/Adjust funkciót. A nagy programokat is megszégyenítő realtime Color, Bright, Contrast, és R, G, B, állításra adódik lehetőség. Sajnos a Palette Edit része kissé szegényesre, egyszerűre sikerült, de azért a főbb állítási lehetőségeket megtaláljuk, színátmenetek, szín csere stb. Ezekon kívül lehetőségünk van más ablakból palettát venni (Palette from Screen). Kissé hiányoltam a Colour Cycling ki-maradását. Az Ismert stencil, remap, merge (brush) funkciók mellett a Less Colors-t tartogat még újdonságot. Ez nem csinál mást, minthogy megvizsgálja az aktuális képen használt színeket majd választhatunk, hogy az új kép hány palettát használjon. A felajánlott lehetőségek pl. 2, 4, 8... színű képeket meg is mutatja (realtime), hogy esetleges elfogadása esetén hogy nézne ki a kép. Mivel ilyenkor természetesen szabályos Amiga képformátumokat ajánl fel, fenn áll a pixel veszteség lehetősége. Ez főleg akkor jelentkezik, amikor pl. 130 színt használunk, viszont a PPaint 128 színt ajánl fel. Animáció esetén a dolog nem így működik, mivel az egyes képeknek egyforma felbontásúaknak kell lenniük. Ilyenkor a less color "opti-



malizálja", egyszerűsíti a palettát, ezt úgy éri el, hogy a nem használt színeket fehér színre cseréli ki. A PPaint másik érdekessége az ún. convolution mátrix. Ez akár csak az ADPro és az ImageFX

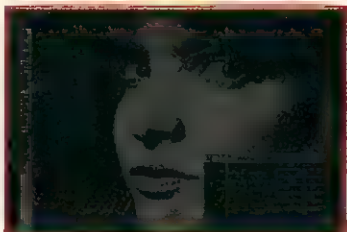
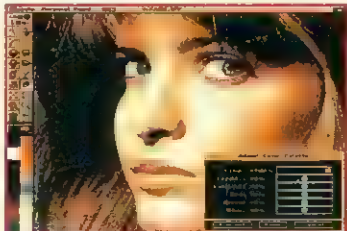
Randomize, Rise, Sharpen, Shift, Texture, Tint, Water-Color. Másik újdonság a PPaint V6.1 sorozatban az ún. SIRD mátrix. Ami nem más, mint a mostanában második felvirágzását élő 3D-Stereogram képkészítő (pl.Ma-



programoknál szabadon konfigurálható, beállítható. Érdekessége, hogy nemcsak egész képen, képrészleten, vagy Brush-on alkalmazható, hanem tetszőleges alakú területen is használhatjuk. Ha csak Brush-nál szeretnénk alkalmazni, a Brush/Process menüt használjuk, amennyiben egész képen, úgy a Project/Image Processing-et. Kisebb részleteken illetve szabálytalan alakzaton, a paletten található ikont részesítsük előnyben. A már beépített mátrixok a Blur, Brush Alpha Channel, Dark Vertical, Darken 25%, Dither, Edge Detect, Emboss, Lighten 25%, Negative,

glc-Eye). Ebből is két fajta, az egyik az ún. "zaj" képű SIRD, a másik a SPIS, ami lényegében ugyan az, de ennél a "zajos" kép helyett egy előre kivágott Brush-t feszítünk a képre, tárgyra.

A Stereogram használata a következő módon lehetséges. 1.



Készítsd el azt a képet, amit "3D"-ben szeretnél látni. Lehetőleg nagyalakú legyen, és csak szürke árnyalatokat használj.

A célra megfelel pl. egy 3D tárgy vagy pl. egy egyszerű kör.

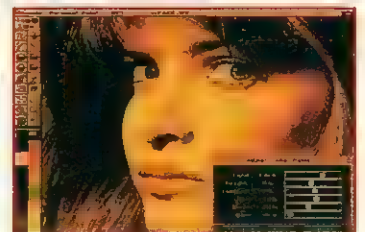
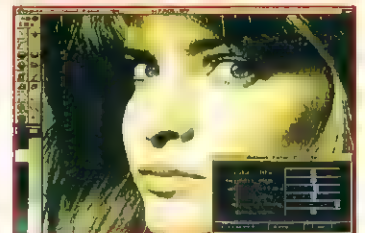
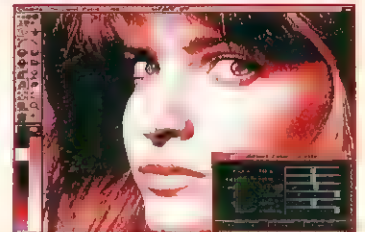
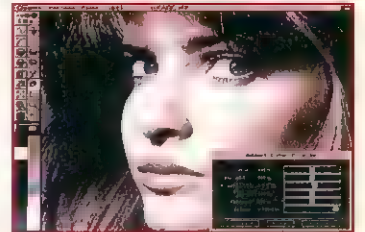
2. Váltás át a másik PPaint lapra.

3. Majd Image Processing/SIRD.

Az összes stereogramnál lehetőség van a Help beállítására, ez két téglalap. A segítség pedig annyiban áll, hogy addig kell nézni a két téglalapot, amíg három (csak három) darabot látsz belőlük, ilyenkor jó a szemed fókuszálása. Ez is, akár csak a többi mátrix alkalmazható egész képre, kis területre, és persze szabálytalan területekre (lapon). A Settings menüben találjuk meg a profi programokat megcsúfoló editor alapbeállítási lehetőségek sokaságát. Nyelv (language), Color reduction, Color remapping (simple, floyd, pattern), Virtual mem., request meghatározás stb..

Összefoglalásul a PPaint V6.1 igen kellemes kis program. Az említett hiányosságai ellenére jól hasznosítható. Főleg normál kiépítésű (2 Mbyte) A1200 géptulajdonosoknak ajánlom, és azoknak akik eddig hiányolták az ImageFX mátrix lehetőségeit. Az sem mellékes, hogyha ilyen ütemben halad a PPaint fejlődése lehet, hogy 1 év múlva a V8.0 -as verzió már igen jó lesz. Egy mondatban: a PPaint változatosságot teremt az Amiga rajzprogramok színes palettáján.

Angler





BLUE SKY

A Blue Sky már 1991-ben elkészült, mégis csak most kerül a nézőközönség elé. Ennek oka egyrészt a rendező, Tony Richardson tragikus halálában, másrészt a gyártó stúdió (Orion) körüli jogi bonyodalmakban keresendő. Természetesen nem is ez itt most a lényeg, hanem az, hogy ez a nagyszerű film végre a nyilvánosság elé került. A főszereplő, Jessica Lange (Carly) alakításáért már elnyerte a Golden Globe díjat, és esélyes az Oscar-díjra is (mire ezek a sorok megjelennek, már eldőlhet megkapta-e). A Kék Ég tulajdonképpen love story, két olyan emberről, akiknek a viszonya tökéletes mintapéldája a "se veled-se nélküled" párkapcsolatnak. Carly szélsőséges magatartása és depressziója lehetetlenné teszi Hank (Tommy Lee Jones) számára, hogy megadja szerelmének azt a biztonságot, amit szeretne. A két szálon futó cselekmény hangsúlyosabban a család történetével foglalkozik, míg a másik szálon a nukleáris kísérletek jelennek meg. Csak örülhetünk, hogy ez a film kikerült poros dobozából, mert az alkotógárda (Jessica Lange, Tommy Lee Jones, Powers Boothe, Carrie Snodgrass, Tony Richardson, Robert Solo, Steve Yaconelli, Jack Nitzsche) igazán megérdemli az elismerést!



KŐ EGY CSAPAT

Képzeltetik el egy lehető legkevésbé katonás figurát, a vállán rakétavetővel, a szemében az ifjancok tekintetének csillogásával. Bármilyen hihetetlen ez az ember Bones (Lory Petty), aki hőssé magasztosul ebben a vígjátékban. Igaz, Bones Conway nem az a tökéletes katona, aki nélkülözhetetlenné válik a hadseregben. Ez azonban nem gátolja őt abban, hogy tartalékosnak jelentkezzen; ingyen szállás, ellátás, sőt némi pénz is, szóval miért ne? Bones azonban belekerül a katonai élet sűrűjébe és mindent megtesz, hogy riadókészültségbe állítsa a teljes hadsereget. Az afrikai sivatagban menekülő újonc mindennel összeütközésbe kerül, amivel csak lehet; a szabályzattól a leendő diktátorokig. Ez a vígjáték egy olyan közlegényről szól, aki kizárólag a saját feje után masírozik (remélhetőleg a siker felé)!



ZAKLATÁS

Michael Crichton regénye, a Zaklatás (Disclosure) az elmúlt év egyik legnagyobb best-sellere volt az Egyesült Államokban. A könyv témája az amerikai olvasók számára különösen időszerű; a szexuális zaklatás kérdése körül Amerikájában mondhatni divat. A filmben a zaklatás áldozata férfi, a neve Tom Sanders (Michael Douglas). A Seattle-ben vezető beosztásban dolgozó Sanders szép reményű jövő előtt áll, nagy esélye van rá, hogy megkapja a Tervezési és Fejlesztési Osztály alelnöki posztját. A kinevezés biztos tudatában indul útnak, de legnagyobb megrökönyödésére mégsem ő kapja meg az állást, hanem Meredith Johnson (Demi Moore), Tom volt szeretője. A hölgy szeretné újra megszerezni Tomot, bármi áron. Sandersnek azonban már családja van és az esti "megbeszélésen" végülis ellenáll a meglehetősen erőszakos csábításnak. Másnap, legnagyobb meglepetésére kiderül, hogy Meredith panaszt emelt ellene szexuális inzultálásért. Senki nem hisz Sanders-nek, hisz nem túl gyakori, hogy nő zaklasson egy férfit. Késébeesésében ügyvédhez (Roma Maffia) fordul és megkezdődik a küzdelem, hogy kiderüljön az igazság... A film alkotógárdája: Barry Levinson (rendező), Michael Crichton (producer), Stu Linder (vágó), Ennio Morricone (zene) és szereposztása (Demi Moore, Michael Douglas, Donald Sutherland) igazán parádés. Itt jegyezném meg, hogy Demi még mindig gyönyörű, amikor sír, de ezek után már kevésbé lesz meglehető. A filmet azért is érdemes megnézni, mert a DigiCom "Folyosó" néven elkeresztelt Virtual Reality világa már nem is olyan távoli jövő, és az Industrial Light & Magic cég a jelenetek elkészítésénél igazán jó munkát végzett.

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
 Ace of Ace
 Back to the Future
 Basketball Nightmare
 Chuck Rock
 Desert Speedtrap
 Jungle Book

Game Gear kazetták
 Alien 3
 Desert Strike
 Ecco the Dolphin
 Jungle Book
 Robocop vs Terminator

SEGA



MEGA DRIVE II (Sonic 2 + 2cp)	21.990 Ft
MEGA CD II	41.990 Ft
MASTER SYSTEM II +1 játék	11.500 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
Phase 9 MD Control Pad	2.900 Ft
MS/GG Konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

Mega CD lemezek
 Tomcat Alley
 Double Switch
 Hook
 Ecco the Dolphin
 Prince of Persia
 Thunderhawk
 Yumemi Mystery
 Mansion
 Rebel Assault

Mega Drive Kazetták
 Another World
 Boogerman
 Bubsy II
 Ecco 2
 Jimmy White's Snooker
 Jungle Book
 Lion King
 Pitfall
 Syndicate



JAGUAR™



64 bites Videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
 Brutal Sports Football
 Wolfenstein 3D
 DOOM
 Evolution Dino Dudes
 Tempest 2000
 Raiden
 Trevor McFur in the Crescent Galaxy
 Club Drive
 Dragon
 Kasumi Ninja
 Iron Soldier
 Bubsy
 Checkered Flag
 Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
 - 64 bites videó chip
 - 16,8 millió szín
 - CD minőségű 16 bites hang
 - 1 Kontrollpad
 - Játék (Cybermorph)
49.990 Ft



ATARI Jaguar Kontrollpad
4.500 Ft

ATARI

ATARI 520 STE számítógép
 19.990 Ft
 Monochrome monitor ST-hez
 19.990 Ft
 SF314 külső drive ST-hez
 11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
 Tel.: 140-2954

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	30992 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	42160 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	I/O kártyák	
Commodore Amiga 1200 Desktop D	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1400 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB	2560 Ft
Commodore Amiga CD32 + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3280 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft	Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4792 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	Trident 8900D VGA	2992 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	S3 805 VGA 1 MB, VESA	10392 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500-	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	16992 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft		
Commodore Amiga > EuroScan kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	RAMok, winchesterok	
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	414256 - 128kB RAM	792 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	814260 - 512kB RAM	4360 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4480/15120 Ft
Commodore datasette	2792 Ft	Quickshot Joystickok 25 féle típusban		4 MB SIMM 70 ns 36 bit	18392 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			8 MB SIMM 70 ns 36 bit	39992 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	IPC árak		16 MB SIMM 70 ns 36 bit	64480 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft			80/ 270/ 420/ 520 MB hard disk	10480,18800,22880,26160 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	Alaplapok		730 MB hard disk	31192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	11992 Ft	1000 MB hard disk AT-BUS	121992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	10240 Ft	2200 MB hard disk SCSI	151992 Ft
512 kB óras memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	11600 Ft		
1.0 MB-os óras chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	586 60-66MHz, 512kB c. OPTI,3PCI,2VL	28400 Ft	Hangkártyák:	
1.0 MB-os óras chip bővítő A600+-ba	6392 Ft	586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	35992 Ft	SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	11840,14160 Ft
2.0 MB-os óras bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft			SB 16 MC/ SB 32 AVE	18320,37440 Ft
8.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	Processzorok		Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15992,29992 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	486DX-40 MHz THOMSON-CYRIX	13600 Ft	WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	18320 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX2-50 MHz THOMSON-CYRIX	13120 Ft	Hangfalak	2240-10320 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	486DX2-66 MHz processzor CYRIX 3V	15600 Ft		
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	INTEL	23992 Ft	Egyéb termékek:	
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	486DX2-80 MHz processzor AMD 3V	21992 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	800-2280 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft	486DX4-100 MHz processzor INTEL 3V	34880 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	586 Pentium 60/66/75 MHz	44480,48000,43192 Ft	Egerak	1040-3920 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	586 Pentium 90/100 MHz	71920,94400 Ft		
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	Bugfree!		FAX-Modem kártyák	
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft			Discovery Fax/modem 14400 külső+sw	17992 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	Monitorok			
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft	14" mono VGA (800x600)	11760 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28,LR)	27520 Ft		
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.39)	22880 Ft		

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA			
2S1P1G, 101 gombos billentyűzet		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2 MB RAM	62.960	67.040	70.320	80.232	84.312	87.592	94.152
A386DX-40 MHz	128 k c 4 MB RAM	76.792	80.872	84.152	94.064	98.144	101.424	107.984
T486SLC-33 MHz	64 k c 2 MB RAM	67.600	71.680	74.960	84.872	88.952	92.232	98.792
CT486DX-40 MHz	256 k c 4 MB RAM	89.520	93.600	96.880	106.792	110.872	114.152	120.712
CT486DX2-50 MHz	256 k c 4 MB RAM	89.040	93.120	96.400	106.312	110.392	113.672	120.232
C486DX2-66 MHz	256 k c 4 MB RAM	91.520	95.600	98.880	108.792	112.872	116.152	122.712
A486DX2-80 MHz	256 k c 4 MB RAM	98.632	102.712	105.992	115.904	119.984	123.264	129.824
I486DX4-100 MHz	256 k c 4 MB RAM	112.440	116.520	119.800	129.712	133.792	137.072	143.632
Pentium 60 MHz	512 k c 8 MB RAM	158.752	162.832	166.112	176.024	180.104	183.384	189.944



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 ebédidő: 12:30-13:00 szombaton 9:00-13:00

Araink az 1 év garanciát igen, de az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Araink mindenkorj változtatásának a jogát fenntartjuk!

Mitsumi 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS

30.992 Ft

**Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program**

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **április 30-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CORDINES Computer

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

500 Ft

- Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
- Gravis UltraSound,
- SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

50%

- Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

5%

- Az Észkép által forgalmazott Creative termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN computer



1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

5%

- A jó minőségű KANRICH billentyűzet árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

100% SZÜCS Software

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

- PC Player német CD-ROM-os játékujság: 200 Ft kedvez.
- Power Play német CD-ROM-os játékujság: 100 Ft kedvez.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD

Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

- Tagsági vagy CD vásárlásnál.



aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I
Tel./Fax: 138-4144

10%

- A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



MIKROMP COMPUTER



1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

- Április 30-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Bevezető

Öööö, mi? Hogy bevezető??? Már megint? Na de hogyhogy...?! Meg egyáltalán! Már volt az előző hónapban is, minek most! Mi van avval a szeneslapáttal! OK, OK, velem lehet beszélni! Na, tehát kezdjünk is neki. Akkor sziasztok!!

Most akkor rövidre fognám a mondanivalómat, vegyétek a mostanit alibi bevezetőnek, OK? Meg kár lenne a helyet pazarolni betűkkel, ne foglaljuk a helyet a szép, színes, egész estét betöltő képek elől. Akkor pá, olvassatok nagyokat, jövő hónapban ugyanitt, átadom a szót Memphisto-nak és Gregnek!

Lord "Short" Chaos

HÍREK

Elkészült a CD-vel egybeépített 2-in-1 Jaguár prototípusa, és kladták a CyberMorph nélkül, úgynevezett Core Jaguar System-et is. Ezzel egy időben a Jaguárok ára átlagosan \$50-ral csökkent.

Még februárban dobta piacra a Lexicor, Inc. új - ET-4000 /w32 chip-setre alapozott grafikus kártyáját, amely segítségével a Falcon valódi TrueColor felbontásokat képes produkálni. Szintén februárban, ill. márciusban adták ki Jaguárra a Cannon Fodder és a Syndicate-et, és az Atari bejelentette a Mortal Kombat III átirását. Új játék, a Hollywood Hustler készült ST-re a Desert Star Software gondozásában.

Memphisto

Játéktér

Engedtessek meg nékem némi bevezető Greg kollega nagyszerű cikkéhez (mivel én vagyok a Méltóságos Fő-szerkesztő úr, legalább is az Atari oldalakon). Sok játék kerül megemléstésre, de kimaradt valami miatt a Lasers & Men nevezetű DOOM-style játék, melynek nemrég jelent meg az újabb, gyorsabb verziója. Egy másik texture mapped game, a Moonspedder is napvilágot látott a Compo gondozásában, ahol egymást tudjuk kergetni

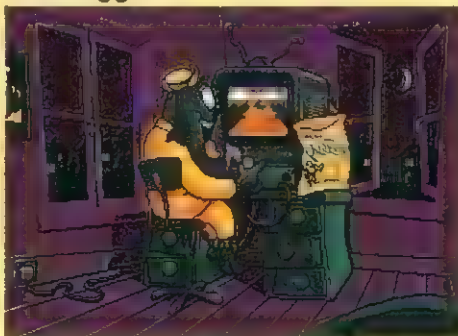


a Holdon, összecsatolt Falconokkal. Végezetül említést tennék egy Towers nevezetű játékról, melynek II. részéről napvilágot láttak már fotók, s azok is egy DOOM nevezetű ösre emlékeztetnek. ... és nem "ítélet", szerintem, hanem "Végzet"!

Lord kartács



Manapság, ha itt a GURU Atari rovatában Játékprogramokról esik szó, akkor az majdnem mindig biztos, hogy a Jaguar a főszereplő. Ezen most egy picit megpróbálunk változtatni - legalábbis e cikk erejéig -, mert pillantást vetünk az elmúlt időszak legsikeresebb klasszikus ST/STe/Falcon játékaira. Üdvözl mindenkit a mai játékmes-ter: Greggie.



Tény az, hogy napjainkban a "multi-médialának" képzelte PC-s game-ek, és a kizárólag csak joypad-nyűvésre

használható konzolok tömkelege uralja a piacot, míg az ún. home-computerek leáldozóban vannak. Viszont az is tény, hogy annak idején pl. Atari ST-ből több mint egymillió darabot(!!!) adtak el csakis az Egyesült Királyság területén, s szinte minden országban találkozhatunk még hűséges felhasználókkal. Az Atari profilváltása következtében a TOS-alapú gépek egyre inkább az anyacég támogatása nélkül maradtak... s ezért is van most szükség a sok kis magánfejlesztőre (PD & shareware), ill. néhány nagyvállalatra, hogy felrázzák végre az Atari's játékszoftware életet. Ezen alkalommal ez utóbbi dologról szeretnék szólni pár példa kíséretében, vagyis hogy mi mindent produkáltak eddig az ismeretebb software-gyártók Atarira. Mivel a PD és shareware programok témája már teljesen más térszta, és mivel tudjuk, hogy a "tészta-ság fél egészség", ezért azt majd egy későbbi alkalommal fogjuk taglalni.



Egy viszonylag fiatal svéd cég, az UDS (Unique Development Sweden) legelső játéka az Obsession, rövid idő alatt akkora sikert aratott, ami eddig talán még soha senkinek nem sikerült. A GURU 94/11-ben már mi is beszámoltunk az STe-s szuper flipper adottságairól, a külföldi lapok pedig azóta a "világ legjobb Atari's játéka" megtisztelő rangot adományozták a programnak. A speciális Falconos verzió megjelenése a közeljövőben várható: 8 játékos, 256 szín, 16 bites 50 kHz-es sztereó hang, és a már meglévő négy asztalhoz (Aquatic Adventure, Balls & Bats, Desert Run, X-Ile Zone) pluszban még egy bónusz pálya is jár. UDS-ék következő, immár fejlesztés alatt álló játéka egy 3D-s futurisztikus shoot-'em-up, SubStation néven. Az 1 MB-ot

igénylő STe-s game-hez, külön csakis erre a célra fejlesztenek egy új sound system-et, a (Distance & Direction) DDAUDIO-t, mely állítólag teljesen kihasználja majd a gép adottságait. Mi már hiszünk nekik!!!

A brit Caspian Software szintén STe-re készíti a rengeteg küldetést tartalmazó Epic/Elite-szerű vektoros űrkalandját, melyet Zero-5 névre kereszteltek el.



A Silmarils francia software-ház szinte monopolhelyzetet élvez az Ataris játékok terén, mivel mind az Ishar-trilógiát (negyedik rész készülöben!), mind a stratégiai Transarcticá-t, vagy éppen az akciós/aland Robinson's Requiem-et is egy időben adták ki az összes többi gép verziójával együtt ST-re és Falconra.

Meinolf Schneider híres Ataris, Macintosh-os logikai játékanak két újabb része, az Oxyd Falcon és az Oxyd Magnum! is már megörvendeztetta a sőtlyom-tulajokat. A vérbell action kedvelői viszont a Cannon Fodder (Sensible) és a Chaos Engine (Rengade) progikkal írhatják az erdők lakóit.

A Sensible Software egy másik hatalmas sikert aratott terméke, a COMA-Team egyik legnagyobb kedvence, a Sensible Soccer (néha Sucker) és annak összes többi folytatása is már egy jó ideje megtalálható Ataris körökben. Egy régi német ST-s demócsapatból nőtte ki magát az Eclipse, mely mostanában olyan stuff-okért felelős, mint pl. a gyönyörű logikai Stone Age (ezúton is gratulálok Karcsinak és Vikinek mind a száz pálya végigjátszásáért!), a motorverseny-szimulátor No Second Prize vagy a cégével azonos nevű, űrhajós Eclipse. A Jaguarról ismerős hosszúnevű ősemberes játék, a Hu-

mans: Evolution - Dino Dudes (Imagitec Design), a Jeff Minter által írt Llama Zap (Llamasoft), és a helikopter-szimulátor Steel Talons (Tengen) már Falconon is léteznek joypad irányítású verziókban.



Az Amigáról ismert Stardust, és az első nagysikerű state-of-the-art flipper, a Pinball Dreams (21st Century Entertainment) is megjelent Atari Falconra. Ez utóbbi játék elkészítése csak egy hatalmas kampány eredményeképp jött létre, mivel a cég először megtagadta a fejlesztést, de végül a rengeteg levélíró elérte a célját.



Íme néhány neves program második része, melyet az utóbbi években adtak ki ST-re is: Lemmings 2 - The Tribes (Psygnosis) és a Premier Manager 2 (Gremlin), melyekből máshol már a 3. rész is létezik... De folytassuk a sort: Elite 2 - Frontier (Konami), Push Over 2 - One Step Beyond (Ocean), Vroom 2 (Lankhor) & Street Fighter 2 (U.S. Gold).

Befejezésül csak említés szintjén még néhány játéknév Falconra: Space Junk CD, Legends of Valour, Gunship 2000, Civilization, Alone in the Dark... Sajnos a Birdy-re még nem mondható nagynak a választék, de ne felejtjük el, a Falcon nem játékgép, hanem annál sokkal, de sokkal komolyabb!!!

De tudjuk, hogy egy szép napon eljő majd az ÍTÉLET Falconra is! Igaz, Chaos?! :-D

Greg

Kobold V2.50

Mielőtt még a címből bárki is azt gondolná, hogy itt most mindenféle Pukumlikról lesz szó, annak üzenem: a Kobold egy nagy sebességű file-másoló. Nem sok ilyen jellegű progival találkozhattunk eddig, küllemében leginkább talán a Cheetah-hoz lehetne hasonlítani.

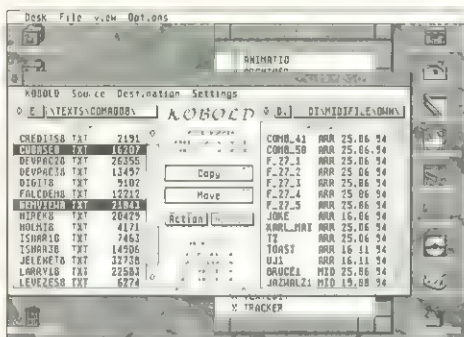
A program ST-n, és attól felfelé minden Atari gépen, s szinte minden felbontásban működik (sőt, lehetőségünk van accessory-ként, és MultiTOS alatt is futtatni). Már több tesztet olvastam róla, s van szerencsém nap mint nap tapasztalni is, hogy a Kobold az egyik leggyorsabb ataris másoló. A file-okat nem a megszokott módon olvassa, ill. írja az adott meghajtóra, hanem szektoros módszerrel (tehát mint egy disk másoló), állományok törlésénél pedig nem egyenként írja ki azokat, hanem egyszerre törli ki őket a FAT táblából. Másik nagy előnye, hogy az ún. file buffer a szabad memóriából választ le egy meghatározott részt, így a winchesterrel nem rendelkezők is kényelmesen használhatják a software-t. Tavalyi áprilisban készült el a most ismertetésre kerülő verzió, melyből létezik angol, német és gall nyelvezetű is. Az előző változatokhoz képest ez már áttekinthetőbb pull-down menüvel rendelkezik:

KOBOLD: program infó, egy munkálat felvétele, kimentése (.KBJ) és újbóli végrehajtása, lemez formázása (DD / HD / ED), lemez törlése, a két ablak tartalmának (forrás/cél) felcserélése, kilépés a prg-ből.

Source (a bal oldali ablakra vonatkozó parancsok): meghajtó infó, file infó, a rendszerfile-ok elérési útja, a file-ok rendezése, ill. megjelenítése (név, dátum, kiterjesztés vagy méret szerint).

Destination (a jobb oldali ablakra vonatkozó parancsok): ld. Source opciók + egy új folder létrehozása, a file buffer kiürítése.

Settings: a file buffer méretének meghatározása, másolási paraméterek (archive bit, date, verify stb.), mely meghajtót használjuk sima GEMDOS parancsokkal (pl. CD-ROM), a funkcióbillentyűk megadása (F1-F10), a felhasználói felület állítása (ablakok / dialóg box-ok, színek), a kijelölt állományok infóinak kiírása be/ki (file-ok és folderek száma (a file-ok által ténylegesen foglalt területet hibásan adja meg), a beállított konfigurációk elmentése.



Most nézzük a két ablak közötti funkciókat:

Copy: file másolás

Move: file mozgatás

Action (Source): a file jellemzőinek változtatása (írásvédett, rejtett, rendszer file, archive bit), törlés, beolvasás a bufferbe, az összes állomány kijelölése, file keresés (kiterjesztés, név, dátum stb. szerint), a kijelölések visszaállítása.

Action (Destination): törlés a bufferből, a buffer tartalmának kiírása, az összes állomány kijelölése, a cél directory újbóli megadása.

Ja, még egy hasznos dolog, ha az Alternate billentyűt lenyomva a Select All, a Shift-et használva pedig az Object Info parancsokat használhatjuk az ablakoknál.



Hadd búcsúzzak egy kis rejtvényvel:

Mi ez: i? A hajas i.

És ez: i? A tar i.

Greg

Speed-resolution card

Mostanában Falconhoz három olcsó grafikus bővítés kapható: a ScreenBlaster, a BlowUp, és a címben említett kártya. A Speed-Resolution-Card megnöveli a CPU, az FPU, a DSP, és a Videl (grafikus-chip) órajelét. Emellett a buszrendszert is feltuningolja 16 MHz-ről 18-ra, vagy 20-ra (ez a maximum, már ami a Falcon hardverét illeti). A Videl magasabb órajele lehetővé teszi nagyobb felbontások használatát. Amíg a 68030-as 40 MHz-nél relatíve "hűvös" marad (most ugye jól jön a belső zúgó gép), addig a videochip-nek szüksége van saját hűtőtestre, ami tulajdonképpen a második része ennek a bővítésnek. A ventilátort egy speciális lemezre, a 2.5"-es IDE wincsi alá kell beépíteni, magát a kártyát a billentyűzet alá (van ott egy kis hely). Jól lett megtervezve a kártya, ugyanis sem a RAM bővítésnek, sem pedig a belső bővítősínnek nincs az útjában. Így pl. együttműködik a FalconSpeed PC emulátorral, és a ScreenEye képdigitalizálóval. A beépítés viszonylag nehéz (az SMD technika miatt), de a gyártó megcsinálja 100 DM-ért. A hozzáadott szoftverrel (Video-Mode-Generator) default üzemmódokat használhatunk, de sajátokat is csinálhatunk (persze a lehetőségek

korlátozottak). A felbontásváltás a standard felbontásokhoz hasonlóan csak reset után lép életbe. Az órajeleket egy accessory-val lehet változtatni. Ez azt jelenti, hogy a prociban végrehajtott műveletek gyorsulnak csak a 2.5-szeresére, az összes többi (RAM & ROM elérés, op. rendszerrutinok) csak max. 25 %-kal (16 MHz-ről 20 MHz-re). A maximális teljesítménynövekedés 20/40 MHz választása esetén is csak 1.7-szeres. Az is kérdéses, hogy hogyan és meddig bírja a 16 MHz-es 68030-as a 40 MHz-et. Mielőtt még rátermnék a technikai adatokat tartalmazó táblázatokra, egy tapasztalat az ST-Computer (német újság) részéről: a busz extrém kihasználásánál (67

színek száma	felbontás	kép frekvencia
2	800×600	>100 Hz
2	1024×768	64-70 Hz
2	1120×832	56/110 Hz (I)
2	1280×800	98 Hz (I)
16	800×600	>100 Hz
16	1024×768	64-70 Hz
16	1138×832	102 Hz (I)
16	1280×960	100 Hz (I)
256	800×600	70 Hz
256	1006×708	100 Hz (I)
32768	512×400	84 Hz
32768	640×400	70 Hz
32768	640×480	60 Hz

GEM-Bench V3.28c teszteredményel, NVDI V2.5-ös programmal, 640×480, 16 színnel

Testst típus	normal	16/32	18/36	20/40
GEM Dialog Box:	194%	202%	232%	263%
GEM Window:	99%	101%	116%	132%
VDI Text:	532%	563%	644%	730%
VDI Text Effects:	474%	522%	601%	677%
VDI Small Text:	340%	382%	436%	495%
VDI Graphics:	205%	244%	280%	318%
VDI Scroll:	60%	60%	70%	79%
VDI Enquire:	212%	230%	266%	301%
Justified Text:	99%	106%	122%	138%
Integer Division:	100%	200%	224%	249%
Float Math:	98%	95%	109%	124%
RAM Access:	85%	108%	124%	141%
ROM Access:	94%	121%	134%	152%
Blitting:	33%	33%	39%	44%
Average:	187%	211%	242%	274%
Graphics:	224%	244%	280%	317%
CPU:	94%	131%	147%	166%

MHz feletti videofrekvencia) könnyen villoghat a kép (ez nem interlace). Zárószóként csak annyit, hogy a nagy felbontásokhoz nem árt egy multisync monitor sem.

Videl órajel: 25 MHz-től 75 MHz-ig

DSP órajel: 22.6 (CD), 24.6 (DAT)

CPU: 32, 36, vagy 40 MHz

Busz órajele: 16, 18, vagy 20 MHz

Legközelebb (remélem azután is) folytatódik a Demologia, bár lehet, hogy helyhiány miatt LhA ASCII Dump-ot kaptok...

Scintillation

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Nem tudom ki vette magának a fáradtságot és nézte át az előző GURU-ban található forráslistát, mindenesetre a magyarázat most következik. Mielőtt azonban belevágunk a sűrűjébe, hagyadjuk némi történeti áttekintést. Lay András nevű kedves barátunk írt valamikor régen egy Mandelbrot rutint, kifejezetten koprocesszoros gépekre, az elérhető legnagyobb pontosságú számábrázolást felhasználva. A programhoz a kezdetekben nem készült felhasználói felület, s ezt pótlandó ültünk össze egy kis megbeszélésre. Mivel meglehetősen sok gondot fordított a sebességre, szóba sem jöhetett holmi plusz utasítások beépítése a számoló ciklus közepébe csak azért, hogy a felhasználó a kép felépítése közben is ki tudjon lépni. Ekkor ültünk neki átolvasni az exec library témához kapcsolódó doksját, s találtam is egy lehetőséget a probléma megoldására. Az évvel kapcsolatos próbálgatások közben született az előző számban közzétett program.

A megoldást kínáló lehetőség a következő: az Amiga operációs rendszere lehetőséget ad egy futó taszk számára, hogy azonnal értesüljön bizonyos eseményekről, amelyekre azonban nem áll módjában hardvermegszakítást kérni. A Commodore-féle terminológiában ezeket a megszakításokat taszk kizárásoknak hívják, ami a Motorola terminológiát beszélők számára egy picit zavaró lehet, tekintve hogy a 68xxx processzoroknál is van értelme kizárásról beszélni. Az a kizárás amiről most beszélünk, lényegesen eltér a Motorola-féle kizárástól, ugyanis a processzor továbbra is user módban marad, s a kizárást kezelő rutin az eredeti taszk környezetében fut, ugyanazt a veremtárat használva.

Az exec taszk kizárásai szignál bitek segítségével történnek. A taszk kijelölhet egy vagy több szignálbitet erre a célra, ezt közli a rendszerrel, s kitölti a taszk struktúra két ledevonatkozó mezőjét (tc_ExceptCode és tc_ExceptData). Ezek után ha az adott szignálbitek valamelyike beáll, az éppen futó program megszakad, a regiszterek, a PC és a státuszregiszter értéke pedig bekerül a verembe. A kizárást okozó szignálmaszke bekerül a D0-s regiszterbe, a tc_ExceptData mező értéke A1-be, az Exec báziscíme pedig az A6-ba. Ha több szignál is érkezett, a kizáráskezelő feladata, hogy a megfelelő sorrendben reagáljon a ki-

váltó okokra. Az Exec megakadályozza esetleges rekurzió létrejöttét, ugyanis a kezelő futása alatt nem érkezhetsz újabb megszakítás. Fontos, hogy a rutin végén D0 tartalma megegyezzen a kapott szignálmaszkkal, ugyanis az Exec ez alapján dönti el, hogy mely szignálbiteket kell felszabadítania. Mivel a kizáráskezelő user módban fut, kellő méretű veremtárról kell gondoskodnunk az eredeti taszk számára.

A taszk kizárásokat mindig kellő óvatossággal kell kezelni. A megszakítás a futó taszk bármely állapotában érkezhetsz, akkor is, ha az éppen valamilyen hiperérzékeny rendszerrutint hívott meg. Előfordulhat, hogy a kizáráskezelőre úgy mond kisajátított blitterrel vagy más erőforrással kerül sor. (Még egyszerűnek tűnő szövegkiírások is kisajátíthatják a blittert.) Véggkövetkeztetés: a kizárást kezelő rutinunk ne tartalmazzon kritikus rendszerhívásokat, vagy bizonyosodjunk meg afelől, hogy kizárás csak valamilyen helyi kód futása közben érkezhetsz. (A Mandelbrot program esetén pont ez volt a helyzet. A rendszert az egyáltalán nem zavarta, hogy valamilyen belső, koprocesszorral számoló rutin közben megszakítás érkezett.)

Magáról a programról: indulás után a program a szegmenslistából leolvassa a következő hunk címét, ugyanis helyes linkelés esetén ez lesz a létrehozandó taszk belépési pontja. A négyvel való szorzás azért van ott, mert a leolvasott pointer típusa BCPL, azaz longword cím. (A BCPL az a nyelv, amiben az AmigaDOS nagy része a mai napig írva van.) A taszkot tartalmazó hunk-ot ki is fűzi a listából, így a taszkot magára lehet hagyni, a számára foglalt memória nem kerül felszabadításra. Ez tulajdonképpen egy kicsi "hack", mert ezt a memóriát külön is foglalhatnám, majd a foglalt területre másolhatnám a taszk kódját. Ezek után foglaljuk le az AllocMem szubrutinon belül a taszk kontroll blokkjának, a taszk vermenek és a memórialistának szükséges helyét. Ezek után kitöltjük az új taszk indításához minimálisan szükséges mezőket, valamint csinálunk egy memórialistát. Ez a memórialista sorolja fel azokat a területeket, melyeket még a mama foglalt le a fiú számára, ezért a fiú induláskor nem tud rólok. A listában szereplő memóriatartományokat a fiú kilépésekor az Exec automatikusan felszabadítja. Ez az egyetlen megoldás mondjuk egy veremtár esetén, hiszen nem igazán illik

olyan programot írni, mely felszabadítja a saját vermet. Csinálunk egy message portot, melynek címét beírjuk a UserData mezőbe, hogy gyermekünk is megtalálja, ugyanis ez úton fogja kommunikálni felénk, hogy mely szignálbitet sikerült megszakítás céljára lefoglalnia. Ha mindez megtörtént, indulhat a móka, az előkészített taszkot hozzáadjuk a rendszerhez. Ha ebben a pillanatban nem kezdődik el a piros kerethez vezető folyamat (gyanús villogás a LED-ek tájékaról), akkor valamit megint megértettünk a rendszerről. A létrehozott message porton várjuk a gyermek első üzenetét, melyből kiolvassuk a szignál helyét. A kapott szignálbitet aktivizáljuk, majd válaszolunk az üzenetre. Ezután akár ki is léphetünk.

A gyermek először csinál egy portot, majd saját kontroll blokkjának megkeresése után kitölti a kizáráskezelőre vonatkozó részeket. Lefoglal egy szignálbitet, bejelenti a rendszernek, mint kizárást okozó szignált, majd egy üzenetben elküldi a mamának is, aki jelen esetben a kizárást fogja okozni. Vár egy választ, majd pedig az Exec RemTask függvényével megszünteti magát. Itt semmi esetben sem állhat RTS, ugyanis nincs semmiféle Shell, ami a programot hívta volna. Ennek magyarázata külön mese, így erre itt nem térünk ki. A kizáráskezelő minden ténykedése arra szorult, hogy jelzi saját jelenlétét (némi "rendszerbarát" csikozással), majd kilép. Figyeljük meg, hogy a kilépés RTS, s nem RTE utasítással történik. Ez is jelzi, hogy nem processzor kizárással van dolgunk.

Hát nagy vonalakban ennyi lenne. Remélem sikerült egy érdekes lehetőségre felhívnom a figyelmet, bár az is igaz, hogy az ilyen témájú nyencségek csak szűkebb réteget szoktak érdekelni.

Más. Örömmel tapasztalom, hogy nő azon emberek száma akik az Interneten veszik fel velem a kapcsolatot. Akinek bármilyen Amigával kapcsolatos problémája van, az nyugodtan írjon, még arra is vállalkozom, hogy összehozom a Net-en az azonos érdeklődésű Amigás cowboyokat.

cím:

hegyvari@vax.jozsef.kando.hu
vagy ha innen visszapattan, a
hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Prunoki

Zene Mánia

Hí! Az eddigi hagyományokhoz hűen próbálok valami kis bevezetőt írni a cikkemhez, de semmi okos nem jut az eszembe, ezért most nem is írok.

Quadra Composer V2.1 (folytatás)

Elviekben a patternek megírásával már mindenki tisztában van, ezért most nézzük a **SAMPLE WINDOW**-t, ahol a hangokat formálhatjuk:

Legelőször a hangmintánk képe bök ki a szemünket, melyben az egérrel (bal gomb) jelölhetünk ki részeket, ha a már kijelölt terület méretét akarjuk változtatni, akkor az egérhez nyomjuk le a Shiftet is.

A **Period** funkcióval a lejátszás frekvenciáját állíthatjuk (a hang relatív magassága).

A **Lenght** a hang hosszát jelenti, ha lecsökkentjük, akkor az információ elveszik a hang végéről, ha megnöveljük, akkor üres hely kerül a hang végére.

A **Sample** buttonnal választhatjuk ki a szerkesztendő hangot.

Ha a hangminta nagyobb mint a képernyő, akkor a **Scroll Display** gombokkal mozoghatunk benne.

A **Volume** button a hangminta hangerejét állítja. Ha a kottánkban effektként nem határozzunk meg más hangerőt, akkor ez lesz az aktuális.

Az **F.Tune** (Fine tune) funkcióval egy félhangközön belül változtathatjuk a hangunk magasságát, így hangolhatjuk egymáshoz az amúgy hamiskásan szóló hangokat.

A **Loop** button a hang ismétlésének ki-be kapcsolására szolgál, ha be van kapcsolva, akkor a képernyőn megjelenik két jelző amik között a hang ismétlődni fog. Ezeket az egérrel állíthatjuk.

A bal alsó sarokban található négy button funkciója megegyezik a **Main Note Window**-nál ismertekkel.

A **Play** a hangot szólaltatja meg. Az **All** esetén az egészet (loopal együtt, ha van), a **Display** esetén a képernyőn látható részt (Loop nélkül) és a **Range** esetén a kijelölt részt (ha van) fogjuk hallani.

A **Show All** funkcióval kizoomolhatunk maximumra, a **Range** funkcióval pedig bezoomolhatunk úgy, hogy a kijelölt rész látszon a teljes képernyőn.

A **Range All** kijelöli az egész hangmintát, ha van már kijelölt rész, akkor azt két lépésben növeli a maximumra.

A **Zoom Out** tal fokozatosan zoomolhatunk ki egy kinagyított részletből.

A **Sample+Info Copy...** buttonnal átmásolhatjuk a hangunkat egy másik hangszer-

helyre. A **Clear...**-rel pedig kitörölhetjük az aktuális hangmintát (a beállított összes adat törlődik).

A **Bakwd.** megfordítja a hangmintát, vagy ha van, akkor a kijelölt részt.

Az **Inverse** megtükrözi a hangmintát a vízszintes tengelyre, de sok értelme nincs.

A **Center** függőleges irányban középre helyezi a hangmintát, vagy a kijelölt részt (ennek se láttam gyakorlati hasznát, csak esztétikait).

A **Tone** buttonnal egy tiszta hangot szólaltathatunk meg, amihez hangolhatjuk a mintánkat a period és a Fine tune állításával.

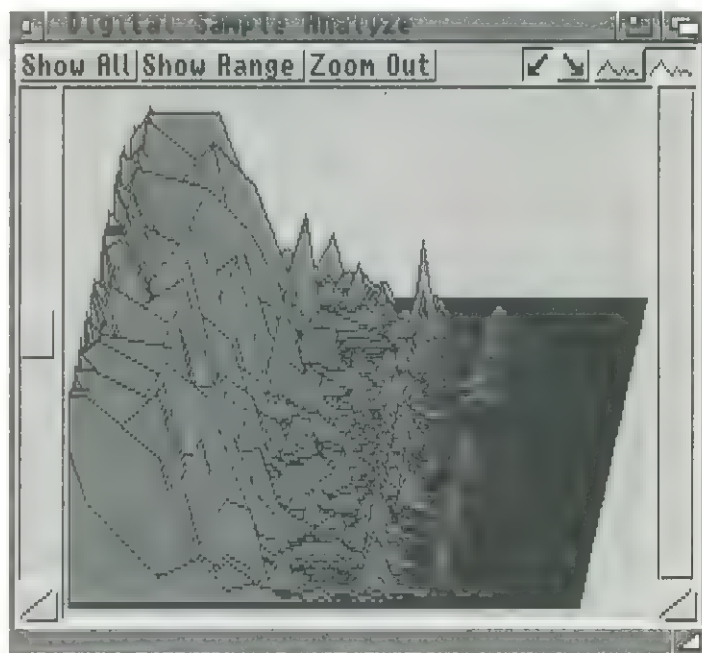
A **Sample...** buttonnal vehetünk fel saját hangmintákat, ha van hangdigitalizáló. A button megnyomása után már hallhatjuk is a hangot, majd ha mindezt jól belőttünk, akkor nyomjuk meg a bal egérgombot, ekkor elkezdődik a mintavételezés, a bal gomb ismételt megnyomására pedig abbamarad.

Az **Edit..** button hatására megnyílik a **Sample Editing Window**, ahol különböző effekteket aktiválhatunk. Amikor ez az ablak megnyílik, a program átkonvertálja a hangot 16 bites formába a számítások megkönnyítése végett, így amikor a hangot megszólaltatjuk valamely billentyűvel, akkor a gép lemerevedik és addig szól amíg a hangminta tart, vagy a bal egérgombot meg nem nyomtuk.

A **Tune** effekt a **Period** funkcióval működik együtt. Ha a billentyűzeten a "Q" billentyűt lenyomjuk, akkor a hangunk a C hangmagasságon fog megszólalni a harmadik oktávban (Kb. 22 kHz lesz a lejátszás frekvenciája). Ha a periodnál beállítunk egy másik magasságot (Pl.: C-2), akkor ezentúl a hangunk a "Q" billentyű lenyomására egy oktávval lejjebb (C-2) fog megszólalni, de a lejátszás frekvenciája pedig marad kb. 22 kHz. Ez úgy lehetséges, hogy ilyenkor a gép újraszámolja a hangmintát. Ez nagyon hasznos a hangminta behangolásakor, ugyanis fél hangokkal is el lehet tolni ily módon a hangmagasságot. Ha lefele módosítjuk, akkor a hangminta hossza nő, ha

felfelé akkor csökken (byte-ban). Még egy dolgot megjegyeznék, hogy a C hangmagasság egy relatív érték, csak akkor lesz igaz, ha a bedigitalizált hangunk eredetileg is C hangon szól (ezeket meg nem kell hangolni).

A **Volume...** button a hangerő végérvényes megváltoztatására szolgál. Ha itt változtatjuk a hangerőt, az a hangminta képen is meg fog látszani (a teteje magasabbra kerül). A hangmintának azon része, ami az ablakban alul, felül kilóg, a gép számára nem létezik. Tehát ha a hangunkat túlzottan felhangosítjuk, akkor a hang-



minta csúcscsértékel levágódhat, ez pedig erős minőségromlással jár. Erre mindenki vigyázzon.

A **StartVolume** a kezdeti, az **EndVolume** a véghangerőt jelenti százalékban. Ezeket állíthatjuk kézzel is, de van egy-két kalkulált beállítás is. A **Maximum** azt a maximális hangerőszintet állítja be, ahol még nem veszünk adatot (amikor a hangminta még nem lóg ki az ablakból). A **Norm** beállítás visszaállítja mindkét mutatót 100%-ra. Az **In** a teljes felhangosítást, az **Out** a lehallkítást állítja be. A beállításunkat az **Operate** buttonnal számoltathatjuk ki, az **Operate and Exit** button ezen felül még ki is lép a Volume ablakból. Ha van kijelölt terület, akkor a hangerő változtatások csak ezen hajtódnak végre.

A **Mix...** funkcióhoz először is két hangmintára van szükség, ezeket tudjuk majd összemixelni. Az egyik az aktuális lesz, a

másikat pedig ki kell jelölni (*Range All*) és be kell másolni a pufferbe (*Copy*). A hangerő százalékok az aktuális hangminta hangerejét jelentik, a pufferben levő hangé pedig pont az ellenkezője lesz. Ha a *Half Volume* be van kapcsolva akkor a végeredmény hangereje 100%-a lesz az eredetinek, ha nem, akkor a hangerők is összeadódnak. Itt is van néhány előre kalkulált beállítás. A *Norm* egyenletesen keveri össze a két hangot, az *Out* az aktuális hangot halkítja, az *In* pedig hangosítja. Az eredményt a *Volume* effekthez hasonlóan kaphatjuk meg. Ha van az aktuális hangmintában kijelölésünk, akkor a *Mix* itt is csak azon hajtódik végre.

Az *Octave Up* és az *Octave Down* effektek hasonlóak a *Tune* effekthez, csak itt pontosan egy oktávval lesz magasabb, illetve alacsonyabb a hangmintánk.

Az *Echo* effekttel visszhangot hozhatunk létre. A *Echo Rate*-tel a visszhang fázisainak sűrűségét, a *Decay Rate*-tel pedig a fázisok visszatérését állíthatjuk. Itt a kalkulált beállítások az *Echo* sztenderd visszhang effekt és a *Reverb* pedig egy sztenderd zengető effekt beállításával. A *ReEcho* bekapcsolásával a gép a "visszhang visszhangját" is számolja. Az effekt végrehajtása az ismert módon történik.

A *Flange* egy "örvénylő" effektet hoz létre a hangmintán. A *Frequency* a sebességét, az *Amplitude* az erősségét állítja (persze ezek a szavak nem ezt jelentik, de a halható eredményt így lehet szavakkal megfogalmazni). A *WaveForm* háromféle beállítását pedig ki kell próbálgatni, mert én nem ismerek olyan szavakat a magyar nyelvben, amelyekkel ezt meg lehetne határozni. Az effekt végrehajtása a szokott módon történik.

A *Resample* funkcióval egy megírt patternből csinálhatunk egy hangmintát. Írjunk például egy dobritmust, ami négy szólamú, válasszunk egy üres hangszerhelyet és állítsuk a hosszát (*Length*) jó nagyra. Álljunk rá a pattern első sorára, majd indítsuk el a *Resample* effektet. Az eredményként a megírt dobritmusunkat kapjuk egy hangminta formájában, csak a hangerejét kell felemelni. Az így kapott hangminta majdnem úgy szól mint az eredeti, és csak egy csatornát foglal el.

A *Chord* effekt akkordot csinál egy szóló hangszerből. A felső négy ablakban beállítható hangok lesznek a harmónia hangjai. Ha itt az *Off*-ot választjuk, akkor az a hang nem szerepel majd az akkordban. Ha szabályos akkordot akarunk, akkor az első hangot alapul véve használhatjuk az előre megadott akkordokat (*Major*, *minor*, *major7*, *minor7*, *sus2*, *sus4*). Például ha az első hang C, akkor abból a *major* button C major harmóniát állít be. Az effektet a szokott módon hajthatjuk végre, az eredmény az eredeti hang helyén keletkezik. A hangerőt a kalkuláció után itt is érdemes maximalizálni.

Evvel a funkcióval tudunk szintetikus úton hangszert generálni. Az itt beállítható funkcióknál egy ablakot kapunk, ahol egy hullámformát rajzolhatunk. Ha az egyenes vonalat választjuk, akkor egyeneseket, ha a görbe vonalat választjuk, akkor szabadke-

zű görbe vonalat rajzolhatunk. Az ablak alatti buttonokkal pedig az alacsony frekvenciás oszcillációt állíthatjuk be (ezt a kifejezést én sem értem, de nem is lényeges, mert ha változtatgatjuk az értékeket, rá lehet jönni az értelmére, de érthetően leírni elég nehéz lenne). A *Cut Off* funkció a hang élességét befolyásolja (minél kisebb, annál tompább), a *Volume* a hangerőt, a *Pitch* pedig a hangmagasságot állítja. A *Resonance* funkció (itt már csak rajolni lehet) adja meg a frekvenciák relatív hangerejét, a *Phase* funkcióval torzíthatjuk a hullámformát, a *noise* funkcióval pedig a zaj mértékét határozhatjuk meg. A *Load*, *Save* funkciók IFF ENVL hullámforma állományt kezelnek. A kész beállításokat a szo-

a hangmintát kiélesítik, amitől esetenként zajosabb lesz, de azért lehet vele jókat is csinálni.

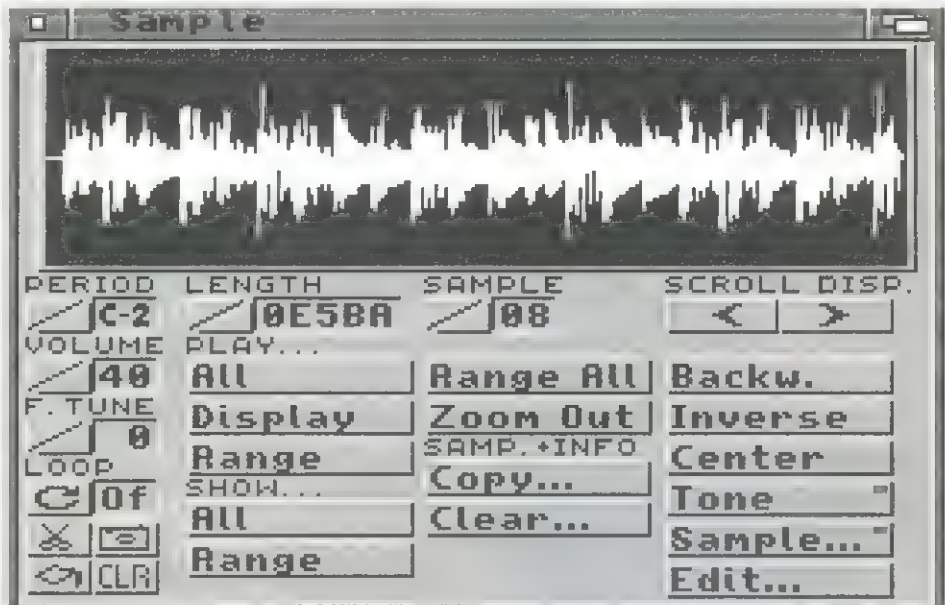
Az oké az oké, a *Cancel* pedig visszacsinál minden addigi effektet.

A *Disc* menüről is érdemes néhány szót szólni. A *Load Noisetacker* és *EMOD* formátumot fogad el, és a *Save* ezeket menti.

A *Load From Mod* menükkel *EMOD* modulból tölthetünk be pattern-t, trackot, hangszert anélkül, hogy az egész modult betöltenénk.

A *Sample IFF 8SVX* formátumú lehet.

A *prefs* az *ENVARC:Quadracomposer.prefs* kell, hogy legyen.



kott módon generálhatjuk le, az aktuális hangszerhelyre, csak ne felejtjük a hangszer hosszát nullánál nagyobbba állítani.

A *Pitch* effekt a hangmagasságot a *Period*-nál beállítottá változtatja, úgy hogy a hang hossza nem változik. Ez nagyon hasznos funkció, csak sajna a minősége nem túl jó a végterméknek.

A szűrő effektek közül az első az *Analyze*. Ez úgy működik, hogy a hangmintát felbontja sinus hullámokra és a kicsiket kiszűri. A *Scale* funkciónak gyakorlati hasznát nem látam (aki megmondja, kíváncsi hármát), a *Curve* funkcióval mintegy equalizerrel megrajzolhatjuk a szűrést (a bal oldalon van a basszus, a jobb oldalon pedig a magas hangok), a *Remove Noise* funkcióval pedig a zajokat távolíthatjuk el. A *Display* megjeleníti 3D-ben az analizált hangunkat. A *Range-Zoom* funkciók ugyanúgy működnek mint 2D-ben, a jobb oldali négy ikon pedig a kijelzés módját változtatja. Az ábra bal oldala a basszus hangok szintjét, a jobb oldala a magas hangok szintjét mutatja. Fentről lefelé mindezek időbeli változását követhetjük nyomon. A *ReAnalyze* újraanalizálja az előállított hangmintát az új paraméterek szerint, a *Make Sound* pedig meg is csinálja.

A *Delta* szűrő a következő a sorban. A *Delta* kivágja a beállított frekvenciát.

A *Boost1* és a *Boost2* antialiasing effekt, ezek

A *Samplelist* funkciókkal egy hangminta-adatbankot kezelhetünk. Ha a hangmintánk külön lemezen vannak, akkor ez a lista eltárolja a lemez nevét és a hangszerek neveit is, így csak egyszer kell betölteni ezt a listát, nem pedig ezerszer beolvasni különböző lemezek directory-ját. Az *Use* funkcióval kaphatjuk meg az egész listát, és ezzel tölthetjük be a kiválasztott hangot. A *load*-dal tölthetjük be a listát. A *Temp*-pel hozhatunk létre ideiglenes sample listát, ha például több hangszert akarunk betölteni egy lemezről ami nincs a mi listánkban. Az *Add*-dal adhatunk hozzá újabb hangszereket a listánkhoz, de ne felejtjük el a *Save*-vel kimenteni a megváltoztatott listát.

(folyt. köv.)

Itt most vége szakad ennek a monstre leírásnak, de a következő számban folytatjuk, mert egyre jobban kezdem beleélni magam, hogy ez a zeneszerkesztő nincs olyan szép mint a *ProTracker*, de minden másban felülmúlja. Akinek pedig csak a kulcsin számít az...

Petroff

Jó reggelt/napot/estét... mindenkinek. Újra eljött az én műsorom ideje, lássuk a tartalomjegyzéket. Ma kivételesen nem az Image lesz a téma, hanem a LightWave, pontosabban egy kiegészítő programja, a WaveMaker.

Ezt a programot kifejezetten kezdő LW-esek számára készítette az Axiom Software. Segítségével egyszerűen és gyorsan szerkeszthetünk animációkat, amelyeket azután a LW-ből renderelhetünk le. Lehetőség van arra is, hogy a LW-t közvetlenül a WM-ből vezéreljük az Arexx interface-n keresztül.

A WM animációk mindegyike egyszerű logomozgató, a kezelőfelület segítségével előre definiált scenerészetekből lehet összeállítani a kívánt mozgásokat. Ennek ellenére érdemes vele próbálkozni, igen érdekes hatásokat építhetünk be a programozók, amelyekből sok ötletet meríthetünk. Nem beszélve arról, hogy a WM által készített scene a LW-ben tovább alakítható, és így máris több az animáci, mint egyszerű logomozgató.



A WM animációk háromféle módon hozhatók létre. Az egyik, hogy a program véletlen választott elemek felhasználásával generál egyet, a másik hogy 16 előre elkészített animáció közül választunk, míg a harmadik módszer szerint, külön meghatározzuk a logo mozgását, a háttérmozgásokat és az egyéb paramétereiket.

Mivel a program kezelése igen egyszerű, legjobb lesz, ha a funkciókat sorban ismergetem.

A legfelső gomb a Smart Anim, amellyel a véletlen sorozatokból összeállított animációt készíthetjük el. Miután rákattintottunk, megjelenik egy kérdező, amelyben az animációban szereplő logo objectet adhatjuk meg. Mivel most még nincs választott object, a név sorában a "None" felirat áll. Ez alatt a sor alatt van három kapcsoló, az "Use Current" használatával az előre kiválasztott logót tesszük be az animációba, a "Select New"-val új logót választhatunk, míg a "No Logo" hatására nem lesz logo object az animációban, az csak a háttérből fog állni. Persze ez a háttér is animált.

Az animációs script elkészítését a "Create" bizgentyűvel lehet végrehajtani. Egy biztonsági kérdést tesz fel a végrehajtás előtt a program, miszerint a memóriában lévő script ezzel törlődni fog, biztos hogy ezt akarod? Naná!

Egy szemvillanás alatt kész a script, erről egy újabb kérdező tudat, és figyelmeztet, hogy ki is kéne menteni. Erről azonban majd később.

A másik lehetőség az animáció gyártására a 16 előre definiált animáció, amelybe csak be kell helyettesíteni a logo objectet. Ezekhez a "Prefabs" kapcsolóra klikkelve lehet hozzáférni. Az egyes animációkat nevük alapján különböztethetjük meg, bármelyiket választod, megjelenik egy hasonló kérdező, mint amit a Smart Anim-nál már láttunk és amellyel a logót határoztuk meg. Van itt azonban két plusz dolog. A kérdező alján az animáció hosszát állíthatjuk be. Az "Action Duration" az érdemi rész hossza, míg az "End Delay" a logo végső kitartásának hossza. Miért kell a logokitartást külön beállítani, hiszen az utolsó kockát addig mutatatom, ameddig akarom, nem kell emiatt hatvanszor lerenderelni? Azért, mert közben a háttér tovább animál.

A Create használata után rögtön megjelenik egy fájl szelektor, amelyben megadhatjuk, hogy a script milyen néven legyen kimentve.

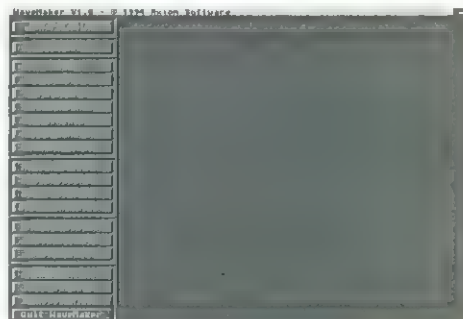
Most jön az a kapcsoló, amely szerintem az elejére kíváncsi voltam. A Logo buttonnal az animációk során használt logót választhatjuk ki. Emlékszel, ez az amelyiket az Use Current-tel tudunk használni. Bőjk rá és megjelenik egy fájl szelektor, amelyben válassz ki egy LW objectet. A program betölti ezt, majd a kívánt méretűre scaleli, erről egy felirat tájékoztat is. Miután kész, a tárgyat .WMobj kiterjesztéssel ellátva az eredetivel megegyező útvonalon kimentti. Az animációban nem az eredeti, hanem ez az újraméretezett tárgy kerül felhasználásra. Ugyanez a művelet sorozat akkor is, ha az animációkészítés során a logobeállítás kérdezőjében a Select New lehetőséget használjuk.

Ha olyan objectet választasz ki logonak, amely .WMobj kiterjesztéssel rendelkezik, a program megkérdezi, hogy ez egy előzőleg méretre alakított tárgy-e, mert akkor nem bajlódik az újraméretezéssel, hanem direktben felhasználja azt.

Az eddigiek során nem sok lehetőség adódott a kreatív hajlam kiélésére, de sebj, most jön ami még nem volt! Saját magad állíthatod össze az animációt egy részből a logo mozgásának beállításával, más részből a háttérben zajló folyamatok kiválasztásával.

A logo mozgását a "Motions" kérdezőjében állíthatjuk be. A mozgás három fázisra bontható: bemozgás, benttartózkodás és kimozgás. Ennek megfelelően választhatunk az "ON Motions", "Hold Positions", "OFF Motions" csoportokból egyet-egyet. A mozgásfolyamatokat kis ábrák szemléltetik. A "No Motion" azt jelenti, hogy a tárgy az adott szakaszban nem végez mozgást. Például ha az On Motion-nál ezt a lehetőséget választjuk, akkor a tárgy a bejöveteleire szánt animációs szakasz során is végig abban a pozícióban lesz, amelyet a Hold Position-nal választottunk. Ha kész a beállítás, a Done buttonra klikkelve léphetünk ki a kérdezőből.

Ha megvan a mozgássor, csak meg kellene azt is adni, hogy az animata milyen hosszú legyen, nem igaz? De igaz, klikkelj a "Durations"-ra. Itt az animáció hossza megadható frame-ben és másodpercben is, e kettő persze nem független egymástól. Mivel a progi NTSC földrői származik, ezért a hossz az ő mértékük szerint van átváltva időre, vagyis 30 frame/sec az arány. A következő lehetőség, hogy a Backgroundot meghatározzuk. Ezt a "Backgrounds"



kapcsolóra klikkelve tehetjük meg. Négyféle háttér típus közül lehet választani:

Solid - Egyszínű háttér, a színt a szokásos három RGB tolokával lehet beállítani.

Gradient - Színátmenetes háttér. Nyolc színátmenet típus közül lehet választani, minden színátmenethez két szín állítható be a Dark és a Light Color kapcsolókkal, illetve a hatásukra megjelenő színbeállítókkal.

Image - A háttérben egy megadott kép van, amelyet egy fájl szelektoron keresztül választhatunk ki.

Sequence - A háttérben egy animációs képsorozat fut. A képsorozat bázisnevét a leghosszabb kapcsolóra klikkelve lehet megadni. A "Loop Sequence" hatására a képsorozat ismétlődni fog, a "Sequence Loop Length" mezőben beállított képhez érve. A lépésközt a "Frame Offset"-ben lehet megadni.

No ez Done, jöhet a legérdekesebb rész az "Elements". Itt állíthatjuk be a már többször is említett háttérben zajló mozgásokat. Klikk on button és máris előtűnik egy lista. Ez a layerek, azaz rétegek listája. Nyolc,

egymástól mélységben eltoló rétegre vihetünk fel háttéranimációt. A Clear az adott rétegben zajló mozgásokat törli, míg a Clear All az összes háttérét. Kiklikkelj most rá valamelyik réteg sorszáma, minek hatására megjelenik egy nagy lista a választható háttéranimációkról. Annyi van, hogy nem is fért el mind, ezért két részre vannak bontva, közöttük az A és B kapcsolókkal lehet választani.

A szám szerint 48 háttéranimáció leírására helyhiány miatt nem vállalkozom, de próbáld ki mindet, nem lesz minden tanulság nélküli. Az egyes animációkat paraméterezhetjük is (kivéve egynehányat, amelyek fix paraméterűek, ilyen pl. a Fireworks), a paraméterek leírása még éppen befér ide. Minden paraméter természetesen csak az adott réteg animációjára értendő. A paramétereket ábécé rendben soroltam fel. Az egyes háttéranimációk természetesen nem rendelkeznek az összes itt felsorolt beállítási lehetőséggel, hanem csak néhány, rájuk jellemzővel.

Action - A tárgy akciója. *Moving - Not Moving* a két lehetőség.

Color - A tárgyak színe. *Red, Yellow, Blue, White, Shadow* és *Metal* közül választhatunk.

Direction - A mozgás iránya, nyolc irányt választhatunk ki. A középső, kör jelű gomb benyomásával a réteg elemel nem fog mozogni.

Number - Az alkotó elemek mennyisége, szám szerint *Few* és *Many*.

Rotate - Forgás. Ha a kapcsolót benyomjuk, akkor létrejön a tárgy forgása, a választott irányban. Ez esetben a forgás sebessége is megadható.

Screen Position - A tárgy helyzete, kilenc pozíció valamelyikében.

Speed - A háttérben zajló mozgások sebessége. Kétféle skála van, *Slow-Medium-Fast* az egyenes vonalú mozgások és *Very Slow-Slow-Fast-Very Fast* a forgások számára.

Thickness - Az alkotó elemek szélessége. Ez lehet *Very Thin, Thin, Fat* és *Very Fat*.

A háttéranimációk beállítása után foglalkozunk egy kicsit a Mr. Camerával is. Itt mindössze három lehetőségünk van. A default pozícióhoz képest kicsit közelebb, vagy kicsit messzebb vihetjük a kamerát a logóhoz.

A rendering módját is beállíthatjuk a "Render Mode" kapcsolóval. Három előre definiált lehetőség, a Low Resolution Preview, Medium Res. Preview és Broadcast Quality mellett egy részletezett beállításra is nyílik mód az Expert Options-ban. Itt megadhatjuk a felbontást, antialiasingot, pixel arányt, a field renderinget és a motion blur.

Az animáció beállítása lényegében ennyiből áll, ami ezután következik az a képszámfájlkapcsolatos.

A "Render a Frame" kapcsolóra klikkelve a WM az AREXX porton keresztül vezérelve a LightWave-t elkészíti az animáció egy kockáját. Ehhez két dolognak kell teljesülni: az LW-nek futni kell, az összeállított animációs scriptnek kimentve kell lenni. Mindket-

tőre figyelmeztet a program, ha esetleg nem lenne meg. A script kimentése után automatikusan be is töltődik a LW-be.

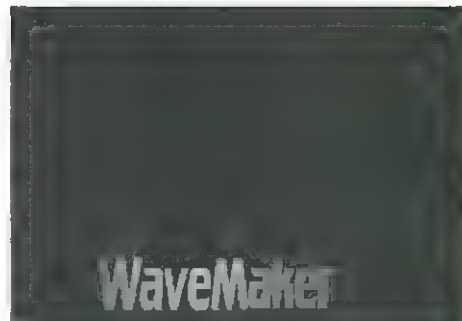
A kimentés és a LW-be exportálás után megjelenik egy kérdező, ebben választhatjuk meg, melyik képkocka elkészítését kívánjuk végrehajtani. Lehetőségünk van az első, középső, vagy az utolsó kocka elkészítésére, vagy a "Render Chosen"-t választva tetszőleges kocka renderelésére. Utóbbi esetben a képkocka számát a "Choose Frame" input mezőben kell megadni. Elődönthetjük azt is, hogy az elkészített képet kimentse-e a LW, vagy sem. Ha a "Save Rendered Frame"-t választjuk, újabb kérdező tűnik fel, amelyben a kép kimentésének módját választhatjuk meg. A kimentés történhet Framestore-ba (ha van ilyen), RGB fájlba, vagy mindkettőbe egyszerre. A "Render" gomb hatására megkezdődik a rendering, míg a "Done" enélkül lép ki a kérdezőből.

A "Storyboard" egy érdekes szolgáltatása a WM-nek. Segítségével 9 vagy 16 megadott felbontású previeweket készíthetünk a scénéről, amelyeket azután 3x3, vagy 4x4-es táblán összegezz a program. A "Build Storyboard" kérdezőben lehet megadni az elkészítendő animáció scriptjének, valamint a kimentendő képeknek a nevét. Ugyanígy adhatjuk meg a renderelendő szakaszt, valamint azt, hogy a storyboard képe mekkora sorszámmal viseljen (Framestore/Image number). A panel és a képek felbontását szintén kapcsolókkal lehet beállítani. A 9-16 kapcsolókkal tudjuk szabályozni, hogy a táblán hány képkockát sűrítsen a program. Az egyes képkockákat a panelen szegély választhatja el, ennek színét állíthatjuk be a "Border Color" kapcsoló hatására megjelenő színbeállító dobozban.

A "Build Sequence" szolgáltatással egymás után több scénét rendereltethetünk le. Egyszerre 15 script nevét lehet megadni, amelyeket sorban kiszámoltat a WM a LightWave-val. A renderelés során használhatjuk a Screameret hálózatot is, ha van ilyenünk.

A "Start Animatin" hasonló az előzőhöz, azaz a különbséggel, hogy egyetlen scene kiszámoltatását indíthatjuk el. A megadott scene betöltődik a LW-be és a megadott szakaszt lerendereli a program.

A "Script Status" a jelenleg memóriában lévő script állapotáról ad információt. Láthatjuk a script és a logo object nevét, a beállított mozgásokat, a háttérmodot, és színt, a renderelési módot és felbontást, a háttér rétegeken lévő elemeket, valamint az animáció hosszát, az egyes szakaszok részletezésével együtt.



A "Load Script" funkcióval egy előzőleg elkészített WM scriptet tölthetünk be. Ez nem azonos a LW scripttel!

A "Save Script" kiment a memóriában lévő scriptet. Kimentéskor két fájl készül, egy WM és egy LW script. Előbbi lehet a Load Script-tel visszatölteni.

A "How WM Works" kapcsoló egy helpet hoz elő, amiben rövid instrukciókat találhatunk a program használatával kapcsolatban.

Az "Edit Defaults" a program alapbeállításait tartalmazza, amelyeket meg is változtathatunk. Ezek az alapbeállítások általában elérési utak, van azonban három kivétel. A Render Mode az alapból felkínált rendering módot rejti. A Durations-ban az animáció egyes részeinek hosszait állíthatjuk be, úgy mint:

Motion Start Delay - Az ON Motion-t megelőző várakozás.

ON Motion Duration - Az ON Motion hossza.

Logo Hold Delay - A Hold Position hossza.

OFF Motion Duration - Az OFF Motion hossza.

Animation End Delay - Az animáció végén lévő várakozás hossza.

Az itt beállított hosszak egymáshoz viszonyított arányukban is fontosak, mert ha a Durations-nál változtatunk az animáció hosszán, minden rész arányosan változik.

A "Misc Defaults" ablakban néhány LW-re vonatkozó dolog állítható be.

A "Reset All"-ra klikkelve minden elbuherált beállítás alaphelyzetre áll.

A "Quit WM" jelentésének kitalálása lesz a házi feladat. A megoldások beküldhetők bármilyen címre.

Miközben a cikk készült, megjelent egy 2.0 verziószámot viselő WM is, azonban ez csak egy kalóz verzió. Bizonyos Tony Stutterheim bővített kicsit a programon, belevitte egy új Elements panelt újabb 24 elemmel, kijavította a program néhány hibáját, így az már a 3.5-s LW-vel is kompatibilis lett, valamint bevitt egy új funkciót, az "Image Factory"-t, amely a LW-be töltött scene néhány paraméterét kérdezi le, és jeleníti meg a WM-ben.

Végezetül még egyszer hangsúlyozom, a WaveMaker-rel nem tudunk bonyolult, különleges animációkat létrehozni, de kezdő LW-esek számára igen hasznos lehet, sőt gyakorlottabbak is meríthetnek belőle ötleteket. Egy próbát azért megér.

Sziasztok!

Aurum

PC HÍREK

Matsushita-IBM szövetség

A japán Matsushita és az amerikai IBM megállapodást kötött arról, hogy közösen fognak dolgozni Power-PC alapú termékek fejlesztésén és gyártásán. A szerződésben ezenkívül szó van még arról is, hogy a Matsushita és az IBM tanulmányozzák együttesen új fogyasztói elektronikai készülékek, mint PDA-k ("Személyi digitális asszisztens") és 3DO-termékek kidolgozását. Az IBM elő szeretné segíteni majd, hogy a Power-PC technológia kerülhessen a termékekbe.

INTERNET

Rohamosan bővülő hálózat

Az Internet-re kötött mai 25 milliós embertömeg több, mint 200 millióra fog duzzadni Peter Cunningham, az Input nevű piackutató cég elnöke szerint. Londoni nyilatkozatában elmondta, hogy szerinte meg fog változni az Internet révén az emberek kapcsolattartása egymáshoz, a cégekhez, a kormányhoz és a társadalom egészéhez. "Az Internet ugyanazt teszi a személyi hálózatok világában, amit a mikroszámítógépek tettek a személyi számítástechnikáért". Az Input előrejelzése szerint, miután a szórakoztató, oktató és személyi kommunikációs szolgáltatások robbanásszerűen kibővülnek az Internet-en, ez az ezredfordulóra 200 milliárd dolláros piacot fog jelenteni. Fontos szempont az Internet bővülésében az amerikai "információs sugárút" kiépítése is. A rendszer jelenlegi gyengeségei, mint adatbiztonság, adatátvitel és a fizetési rendszerek rövid időn belül megoldódnak. Nagy cégek és magánemberek ezrei fognak bekapcsolódni, mivel fantáziát és üzletet látnak benne. Előbb-utóbb minden jelentősebb (nem csak számítástechnikai) cég megjelenik az Internet-en és így könnyen

és gyorsan elérhetőek lesznek elektronikus levelezésen keresztül, de ugyanígy barátunk is a világ másik felén.

IBM lépések Magyarországon

Az IBM decemberben megbízott egy magyar gyártót, hogy bedolgozóként, winchester-fej részegységeket gyártson. A volt állami tulajdonú Videoton-nal kötött szerződés az IBM első ilyen irányú kelet-európai lépése. 4 millió dollárnyi berendezést hoztak a Videoton üzemébe, és 5 éves szerződést írtak alá velük.

SONY PDA

A zsebtitkár

A Sony új standard-et akar létrehozni a Magic Cap segítségével. Az utóbbi néhány évben már történtek kísérletek arra, hogy zsebben elférő, és kommunikációs képességekkel felruházott személyi számítógépeket készítsenek. A Sharp, Tandy és az Apple (a Newton-nal) jó hordozható gépeket készítettek, de még nem voltak képesek felnőni ahhoz a feladathoz, hogy szinte olvassák tulajdonosuk gondolatait, hozzáigazodjanak. A legutolsó kísérlet, a Sony-tól kerül a nagyközönség elé, Magic Link Personnal Intelligent Communicator néven. Ez egy 995 dolláros tabletből és hozzá tartozó tollból áll. Ha hozzákapcsoljuk egy telefonvonalhoz, akkor faxot küldhetünk vele, bejelentkezhetünk vele az America Online hálózatra... Ami a legfontosabb a Magic Link-et hozzá lehet kötni az AT&T új PersonalLink szolgáltatásához. Ennek révén hanggal, zenével, és a Pad-en beírt levelünkkel bővített E-Mail (hálózaton keresztül küldhető elektronikus levél) üzenetet küldhetünk vele. Még ez az új készülék sem fogja beteljesíteni mindenki PDA-ra vonatkozó elvárásait, azonban ez egy jól használható egység

egyszerű E-Mail-jeink rendszerezésére és más kommunikációs feladatokra. A Magic Link egy szürke, műanyag, 480x320 képpontos, nyomásérzékeny, fekete-fehér LCD-képernyővel felszerelt egység. A designt eléggé eltalálták, a stylus (a toll) pl. használaton kívül az egység belsejében foglal helyet. A hardware rész: egy 16 MHz-es Motorola 68349-es processzor van benne. Az operációs rendszere egy 4 MB méretű ROM-ban foglal helyet. Ezenkívül van benne 512 kbyte RAM tárolásra és 512 kbyte munkára, 10 órára elegendő az akkumulátora. A jobb oldalán található egy PCMCIA-II slot, ide memória- és egyéb bővítések rakhatók. A hardware-nél talán érdekesebb a software része a dolognak: ez a Magic Cap rendszer. Egy objektum-orientált, multi-tasking rendszer. A képernyőn házak, folyosók, irodák... révén prezentálják az egyes elérhető dolgokat (software-eket). A legkülső szinten épületek jelölik a főbb software-csomagokat. A bekapcsolás után három épület látható, ezekbe lehet "belépni": az otthonod, az America Online (nagy kinti hálózat) és a PersonalLink. Ha a külvilággal akarunk kommunikálni akkor a megfelelő ilyen épületbe megyünk, ha a saját file-jainkkal akarunk dolgozni, akkor pedig az otthonunkba. A következő szint a házunk folyosója. Innen nyílnak a szobák, ezek testesítik meg az egyes konkrét programokat. Ilyenek, mint táblázatkezelő, helyesírás-ellenőrző, határidőnapló, játékok... találhatóak itt. Olyan dolgok ezek, melyek a mindennapi életünk "rendben tartásához" szükségesek lehetnek. Ha új software-t vásárolunk hozzá, vagy hálózatról letöltünk, akkor az úgy jelenik meg, mint az egyik szobában egy új tárgy, vagy mint egy új szoba, esetleg egy új épület. Ez a rendszer összességében, az Apple által gyártott Newton mellett egy újabb emberbarát számítógép. Igen ígéretesnek tűnik apró-cseprő napi dolgaink rendezgetésére, ha majd egyszer hozzánk is elér, és elérhető áron lesz.

Charlie

Úgy néz ki ebben a hónapban ömlöttek a jobbál-jobb játékok. Csak úgy áradozok mindegyikről. Mindhárom más kategória, és azon belül nagyon jó.

E havi újdonságaink is megtekinthetők és megvásárolhatók az Automex Kft-nél, a Wesselényi utca 21. szám alatt.

CD-ROM NEWS



Relentless
Electronic Arts
MS-DOS CD-ROM



Mortal Kombat II
Acclaim
MS-DOS CD-ROM



**Monty Python's
Complete Waste of Time**
7th Level
WINDOWS CD-ROM

A Little Big Adventure néven is futó program talán az 1994-es év egyik legnagyobb szenzációja. Az Adeline nevű kis európai csapat készítette e remek játékot. Több műfaj keverékeként állt össze ez a játék. Alapvetően kalandjáték, de rengeteg ügyességi rész is van benne. A játék minden területen a legjobbat nyújtja. Grafikája SVGA, gyönyörű renderelt izometrikus 3D tájon mozgunk főhősünkkel Twinsennel. A figurák gyönyörűen árnyékoltt vektoros rendszerben vannak megjelenítve, animációjuk pedig egyszerűen tökéletes. A hang sem marad el minőségben a grafika mögött. Minden fontosabb hangkártyát támogat a program. Végig nagyon jól illeszkedik a CD-n található zene a program hangulatához. Grafika és hang után maradt még a kezelés és a történet. Főhősünknek 4féle viselkedési módusa van: normál, sportos, agresszív és óvatos. Ezeket a játék folyamán megfelelő helyzetben ki is kell használni. Végül, de nem utolsó sorban a történet. Ez a korona az egészre. Egy jövőbeli világban vagyunk, ahol Dr. FunFrock uralkodik és meggátol mindenféle rebelliót. Tiszta Orwell-i hangulatot áraszt és tele van poénokkal. A főhősnek látomása van, csak ő mentheti meg e világot a teljes pusztulástól. És elindul a kalandjaira... Rendkívül sokoldalú és összetett feladatok várnak rá míg eljut a befejezésig. Aki szereti a jó kalandjátékokat az ne hagyja ki ezt a remekművet.

A Mortal Kombat a PC-s konverzió megjelenésekor új szintet állított fel a verekedős játékok között. Ha valaki ilyen játékot keresett, akkor többnyire a Mortal Kombat-nál állapodott meg. Nem túl régen jelent meg a folytatás konzolokon, a Mortal Kombat II. És most itt a PC-s verzió. A történet a következő: 500 évvel ezelőtt az alakváltozásra képes Shang Tsung kiutasított a külvilágból a Földre az elkövetett bűnei miatt. Goro, a half-human szörny segítségével bűnhődött tetteiért itt. Az volt a feladata, hogy zavarokat okozzon a tartományban, és ezzel lehetővé tegye mestere, Shao Khan számára a hatalom átvételét. De mint tudjuk legyőzték. Visszatért a külvilágba, hogy elszámoljon vele Shao Khan személyesen, aki a külvilág korlátlan ura. Goro halálával úgy tűnt beteljesedik végzete. De Tsung kieszelt egy ördögi bosszú-tervet, ami még Shao Khan-t is meglepte. Így kapott egy végső lehetőséget a bizonyításra. A bajnokságot maga Shao Khan vezeti. Éppen indul a bajnokság. Tehát minden kezdődik előről, de rengeteg változás történt az első rész óta. A program grafikája szebb és gyorsabb lett. Támogat minden fontosabb hangkártyát, és a gravis (négygombos) game-pad-et is. Több új ellenfél és természetesen új special move is van. Tehát lesz kihívás, küzdelem és csatározás. A verekedős kategória talán legjobb játéka.

Monty Python-rajongók figyelem! Itt a kötelező darab. Egy interaktív CD-ROM-őrület. Minden: a doboz, a leírás a CD maga és természetesen a program is magán viseli e örült angolok "keze nyomait". A program Terry Gilliam erőteljes közreműködésével készült. ...INTERMISSION... Közel sem csak a csapat jelenetelt tartalmazza video-file formájában. A legjobb jeleneteket megnézhetjük egy örült interaktív show keretei között. Ehhez készítettek új animációkat is! A papagáj- és nudge-jelenetekkel együtt több, mint 30 klasszikus szerepel benne. Minden fontosabb helyen titkokat és tippeket gyűjthetünk, csak így fejtehető meg a "ki...-ül" összetett fő rejtély. Található rajta ezen kívül néhány rendkívül idióta arcade játék is. 6 nagy helyszín van: a loonatorium, Corridor, Exploding TV Room, Portrait Gallery, the Stage és a Brain. Karaoke-t is énekelhetünk a "Monty Python-slágerekre", mint pl. a favágó-dal. Legvégül rajta van a CD-n a Desktop Pythonizer nevű program, melynek segítségével teljesen idiótává tehetjük Windows-unk kinézetét és működését: Noisy Bits: 40 klasszikus szövegrészlet és Monty Python hangminták. Idióta ikonok csak arra várnak, hogy felhasználjuk őket, pl. csirke, rendőr... Különböző képek Wallpaper-nek. Óriási örület ez, melyet bármikor elővéve mindig jót mulathatunk. Csak fekete-humor kedvelőknek és angolul jó beszélőknek, de nekik kötelező. Szerintem ez eddig az egyik legjobb Multimédiás CD-s program, a multi-média korai úttörőitől.

Charlie

Amiga klón

Jó ez nekünk?

A kanadai Computer Answers két új Amiga kompatibilis gépet hozott forgalomba, az A 2200-1-et és az A2200-2-t.

A2200-1:

68020-as CPU

2 MB Chip-RAM, 2 MB Fast-RAM

3.5" floppy, 210 MB HD

Ára: \$1199

A2200-2:

68030 CPU, 68882 FPU, 40 MHz

2 MB Chip-RAM, 4 MB Fast-RAM

3.5" floppy, 420 MB HD

Ára: \$1599

Mindkét modell tartalmazza a következőket:

Kickstart 3.1

különálló, 94 gombos billentyűzet

két gombos, opto-mechanikus egér

7 bővítőhely

1 local BUS Slot (A1200 kompatibilis)

1 Amiga kompatibilis

1 CPU slot, későbbi bővítés céljára

4 IBM/AT bővítőhely

egér / joystick / fényceruza / tablet / soros

/ párhuzamos / CD-ROM csatlakozók

Kompozit video / S-VHS video / RGB kimenetek

AGA Chip-set

Méretük: 40 cm x 42 cm x 12 cm

Tel.: (306) 764 2888

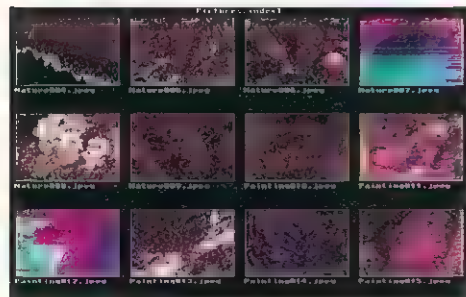
Fax: (306) 764 0088

ImageDex

Nem nagyképű

Az ImageDex egy roppant kisméretű program ugyan, viszont nagyon hasznos. Képek katalogizálására használható, igen egyszerű módon.

Meg kell adnunk a katalogizálásra szánt



képeket, valamint azt hogy egy katalógus képernyőre mennyi kis kép kerüljön (6, 12, 20, 30, 40). Az ImageDex ugyanis nem csinál mást, csak az ADPro-t AREXX-en keresztül vezérli. A képek kicsinyített mását általunk definiált formátumban és méretben egy képre gyűjti össze.

Az ImageDex legújabb változata a 2.2-es Shareware-ként terjed. A program szerzői kérik, hogy ha a felhasználónak az ImageDex tetszik és 30 napnál tovább használja, akkor címükre küldjön \$15+\$5-t egy regisztrált példány ellenében.

Precision Imagery
PO Box 20675
Cranston, RI 02920
USA

Amiga Portable

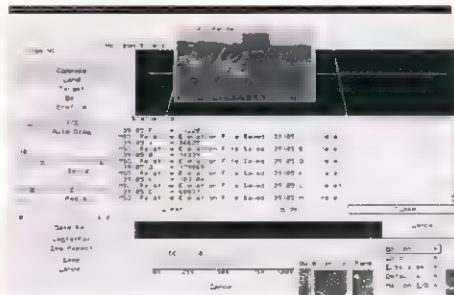
csak a híre

Egy amerikai cég a Silent Paw Production bejelentette az első hordozható Amiga számítógépet (Portable Amiga WorkStation: PAW). Részletes technikai információk egyelőre nincsenek.

Silent Paw Production
P.O. Box 1825
Manassas, VA 22110
USA
Tel./Fax: (703) 330 7290

WCS

A világteremtő



Az Amerikai Questar Productions bemutatta fantasztikus tájgenerátor programjának a World Construction Set-nek az 1.0-ás pre-release verzióját. A WCS tulajdonképpen egy táj tervező/generátor program amellyel akár az egész föld képét is előállíthatjuk, nemcsak egy völgy vagy hegy képét. Az animációk készítését spline alapú,

grafikus mozgásút tervező segíti. Közel 250 paramétert animálhatunk, miközben a beállított mozgásutat akár LightWave motion formátumban is elmenthetjük.

A WCS által generált képek minden tekintetben fotorealistikusnak mondhatók. A leképzett képeket nehéz megkülönböztetni a hasonló tájat ábrázoló fotóktól.

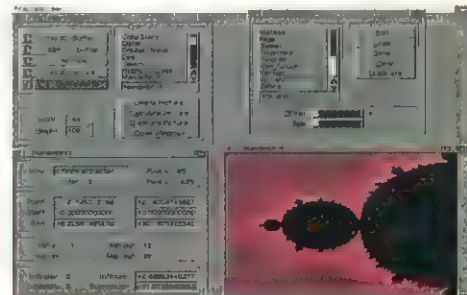
A Vista Pro által népszerűvé tett DEM (Digital Elevation Map) formátumot is természetesen értelmezi a WCS. A felhasználói felület teljes egészében megfelel az Amiga Style guide előírásainak.

Questar productions
1058 Weld Co. Rd. 23
Brighton, CO 80601
USA
Tel.: (303) 659-4028

ChaosPro

Igazán fraktál

Sok jó fraktál készítő program létezik Amigára, s most itt egy újabb csodaszerkezet. Ez a Chaos Pro v1.0, a német Martin Pflingstl-től. 6 fraktál alaptípust ismer: Mandelbrot, Julia, Bifurcation, Dynamic, Plasma, Lyapunov.



A program teljesen az Amiga Style Guide szerinti felhasználói felülettel rendelkezik, öröm vele dolgozni. A fraktálok világában hű utikalauzunk a Fractal Pro. Minden paraméter állítható, s minden beállításcsoportnak külön ablaka van. A számított képeket is külön ablakokban csodálhatjuk meg.

Kilépve a síkból térbeli megjelenítésre is lehetőség van. A 3D-s kép lehet perspektivikus vagy axonometrikus, jellegére vonatkozóan pedig 6 féle a pontozottól a 3D-s hálón keresztül a színes, fényforrás által megvilágított, árnyékoló képig.

Természetesen lehetőség van animációk készítésére is, ahol az általunk definiált kulcskockák között a Fractal Pro automatikusan állítja be a paramétereket.

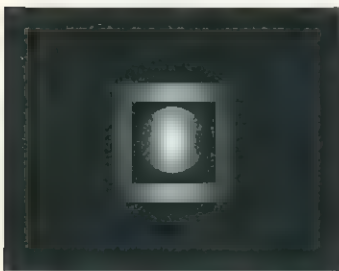
Marinov 'Gaborca' Gábor

Stereogram programok Amigán

A múltkori GURU-ban már ismertettünk egy PC-re készült stereogram programot, most itt az ideje, hogy megismerkedjünk 2 Amigás programmal is, melyek hasonló feladatot látnak el, mint PC-s kollegáik.

GSG 3.00 Giga Stereo Generator

A program nem egy nagyon komoly alkotás, hisz mindössze 91 Kbyte-nyi helyet foglal el az adathordozón. Ennek fényé-



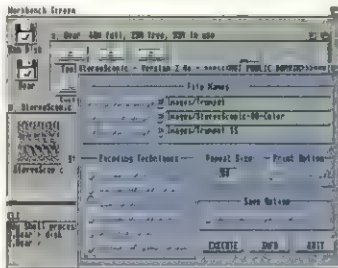
ben valószínűleg nem is várunk el nagyon sokat a programtól, csak azt, hogy generáljon stereogramokat. Szerencsére ezt azért még teljesíti az alkotás. A programban külső, illetve belső IFF patterneket használhatunk fel a generálás során. A belső patternek előállításához egy rendkívül egyszerű random generátor áll a rendelkezésünkre. A GPG ikonnal előhívható menüben beállíthatjuk a készülő pattern szimmetriáját, a használt színek száma (max. 16), valamint a palettát. Sajnos nem igazan néznek ki jól a gép által generált minták (16-nál kevesebb szín használata esetén pedig kifejezetten rondák), de ez nem is csoda, hisz a random előállítású mintázatoktól csak a legritkébb esetekben remélhetünk gyönyörű képeket. Aki komolyan akar foglalkozni a programmal, annak mindenképpen a külső mintákat javaslom. A forrás kép a szokásos 16 szürke árnyalatú és ebből adódóan az elkészített stereogram és persze a felhasznált patternek is hasonló "szín kavalkádban" tűndökölnek. A generáláshoz egy image file-t, valamint egy pattern-t kell betöltenünk, valamint meg kell adnunk a készülő kép nevét. Ezután már nincs más dolgunk,

mint kívánni a korántsem gyors folyamatot.

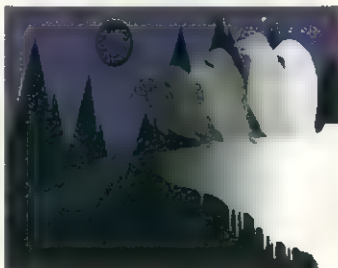


A másik program rögtön megnyerte a tetszésemet azzal, hogy kultúrálisan a Workbench képernyőre nyitott egy ablakot, az előző program AMOS-ban írt nagyszerű screen nyitása után ez remek volt. Itt nincs lehetőségünk semmiféle belső pattern generálásra, csak a programhoz adott teljes képernyős mintázatokat használhatjuk. Legelőször is a kiinduló képet kell kiválasztanunk (Background Image), majd a pattern-t (3D Source Image) és végül nevet kell adnunk a készülődő alkotásunknak (3D Output Image). Különlegessége a programnak az, hogy többféle technikával készíthetjük el a képeinket, melyek közül az Encoding Techniques pontnál választhatunk:

- Random Color
- Random Nearby Color
- Last Block
- Random Nearby Block
- Dithered Block
- Random Original Block



Az előforduló technikák alkalmazásáról felvilágosítást kaphatunk a programhoz mellékelt dokumentációból, melyet nem árt gondosan áttanulmányozni, mert az alkotók a különböző

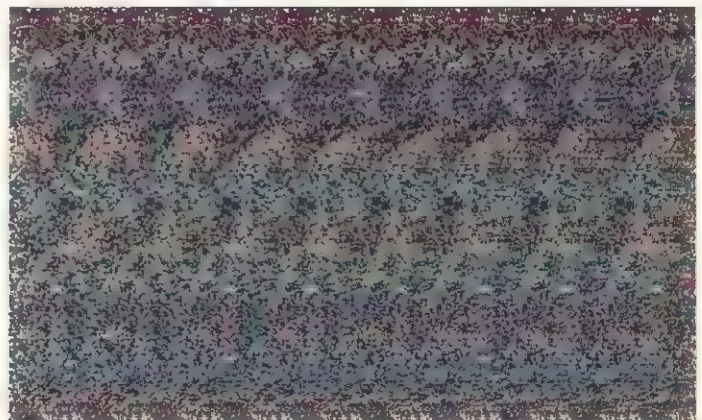
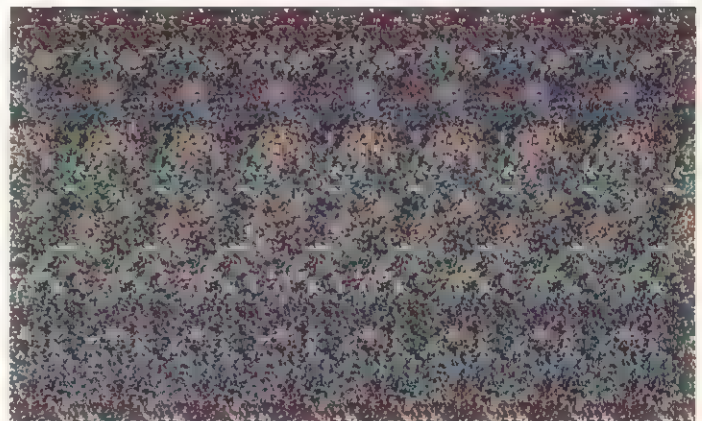


fajta forrás, illetve pattern képekhez más és más technikákat javasolnak. A beállítások elvégzése után már nincs más dolgunk, mint hogy az Execute gombra kattintsunk és várjuk a gyönyörű és egyben érdekes végeredmény felbukkanását.

Mindkét program sokkal kevésbé van komolyan kivitelezve, mint a múlt hónapi Stereoworld, azonban annyit talán érdemes lenne megjegyezni, hogy ahhoz képest nem különböztek olyan nagyon sokban a

programok, pedig a PC verzió egy CD-t foglalt el. Persze a szolgáltatásai sokkal jobbak voltak a PC nagytetstvének, azonban úgy érzem, hogy valószínűleg minden érdeklődő Amigásnak meg fog felelni akár a GSG, vagy éppen a StereoScopic is. Ha a közeljövőben ismét felbukkanna valamilyen új programocská, akkor természetesen ismét bemutatjuk majd a programok tudását.

Bear™



Itt a Sony

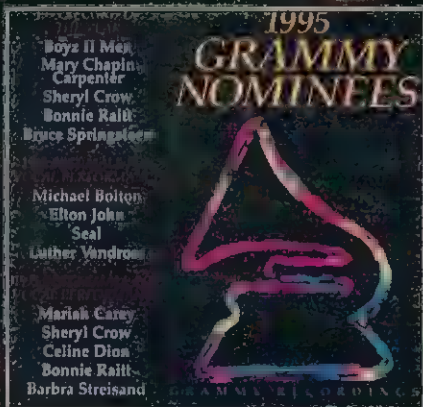
ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



PRET-A-PORTER MUSIC FROM THE MOTION PICTURE

MUCH

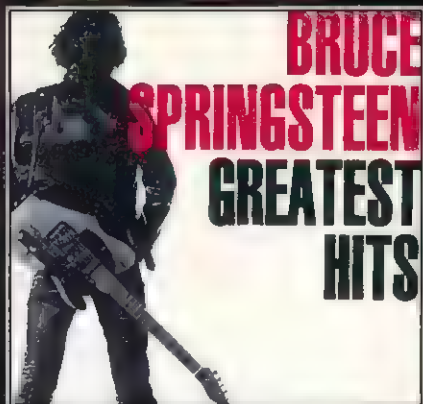
Párizsban minden évben megrendezésre kerül a világ legnagyobb divatshow-ja, amelyen a legmenőbb divattervezők és a topmodellak vesznek részt. Eme összejövetel neve Pret-A-Porter, vagy angolul Ready To Wear. Ez az extravágáns eseményragadta meg Robert Altman fantáziáját, ahol minden van: komédia, szerelem, dráma, intrika és így tovább... Altman már feldolgozta a hadsereg életét, ebből lett a M.A.S.H. c. remekmű, téma volt a country a Nashville-ben és Hollywood a The Player-ben. A filmhez szervesen illeszkedik a soundtrack is, megadva az egyes jelenetek alaphangját. A teljeség igénye nélkül egy kis felsorolás... Az albumon először hallható a Rolling Stones, Terence Trent D'Arby, Salt-N-Pepa, a New Power Generation, az M People, Janet Jackson, a Brand New Heavies egy-egy felvétele, nem is beszélve a U2 Lemon-jának szuper remixéről. Első felvételével hetekig vezette az USA slágerlistát Ini Kamoze. Egy fantasztikus Rock'n Roll Supercat-tól a My Girl Josephine, szerinftem a következő sláger ez lesz. Szóval fantasztikus slágerek egy fantasztikus filmhez, amelyben felbukkan többek között Julia Roberts, Sophia Loren, Kim Basinger, Marcello Mastroianni. Aki nem látta még a filmet, az hallgassa meg előre a számokat, aki pedig már látta, az úgys be fogja szerezni, CD-n vagy kazettán.



1995 GRAMMY NOMINEES

MUCH

Az album az 1995-ben Grammy díjra nevezettek dalaiból tartalmazza, három kategóriában, ezek pedig: az év lemeze, az év női, ill. férfi előadója. Gyakorlatilag válogatás 1994 legjobbnak ítélt dalaiból. Idén először fedte föl magát a válogatást végző NARAS alapítvány, amely az amerikai Művészeti és Tudományos Akadémiával karöltve végzi ezt a tevékenységét, kiválogatva az előző év terméséből az arra érdemes alkotásokat. Kicsit félrevezető az év lemeze név, ugyanis itt nem albumokról, hanem szigorúan kislemezokről van szó. A nevezettek: Boyz II Men, Mary Chapin Carpenter, Sheryl Crow, Bonnie Raitt és Bruce Springsteen. A díjat korábban megnyerte már többek között: Simon & Garfunkel, Whitney Houston, The Eagles, Paul Simon. Az év női előadója kategória nevezettjei: Mariah Carey, Sheryl Crow, Celine Dion, Bonnie Raitt, Barbra Streisand. Ebben a kategóriában már nyert díjat Tina Turner, k.d. Lang, Carole King, Bette Midler... A lemezen hallható férfi előadók: Michael Bolton, Elton John, Seal, Luther Vandross, Prince (akinek mostanában használatos jelét nincs kedvem idegenerálni). Prince számát egyébként csak III. ill. a kislemezen lehet hallani. Itt nyert már Sting, Stevie Wonder, Eric Clapton, Louis Armstrong... Szóval a fent nevezettek sikeresen hallhatóak a CD-n vagy kazettán, amit okvetlenül érdemes meghallgatni.



BRUCE SPRINGSTEEN - GREATEST HITS

MUCH

Hát igen, Big Bruce is beállt az új zivatar követőinek sorába, hosszú hallgatás után visszatért egy válogatással legjobb dalaiból, amelyen már megtalálható néhány új dal is, előrevelítve a nem-sokára megjelenő új lemezt. Egy nagykorszakot zár le ez az album, az 1975-től 1994-ig terjedő időszakot. 16 szám, amelyek között pályafutásának olyan mérföldkövei találhatók, mint az 1975-es Born To Run, aztán a Dancing In The Dark, a Born In The U.S.A., a Human Touch és persze az Oscar díjas Streets Of Philadelphia; 1984-ben dolgozott utoljára együtt Springsteen és az E Street Band a Born In The U.S.A. idején, most pedig újra együtt alkotnak a stúdióban. Ebből a termésből hallható a lemezen a Secret Garden és a This Hard Land. A mellékelt kis könyvecskeben pedig a dalszövegeken kívül megtalálhatók a Springsteen személyes jegyzetei, amelyek alról újra felidéznek születésük körülményeit, illetve a hozzájuk fűződő személyes emlékeket. A Born In The U.S.A. -ról például ilyeneket lehet olvasni: „Egy nagy siker. Sajnos csak második lett a listákon, a fenébe is azzal, akét korábban Prince néven ismertünk. Tinédzser lányok üldözték N.Y.C. utcáin... Tinibátyúnnyá válni 35 évesen? Azt hiszem, élveztem... Nos, én pedig azt hiszem, hogy élvezet végighallgatni ezt a briliáns lemezt.” STILLA

SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK • SONY MUSIC JÁTEK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

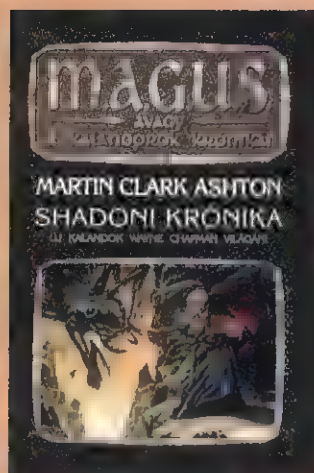
MELYIK FILM BETÉTDALÁT ÉNEKLI BRUCE SPRINGSTEEN?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: ÁPRILIS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4082 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • MIKOLÓ LEMEBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 18. • CD B&R 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.



Új Valhalla könyvek



Simon Hawke - Kitaszított Dark Sun World

Kaland és mágia - hirdeti a borító szövege és valóban kalandok sokaságát olvashatjuk ebben a remek könyvben. A sötét nap világában fantasztikus teremtmények sokaságával találkozhat az érdeklődő olvasó. Athas bolygója valaha egészségesen, zöden virágzott. Azonban a boszorkányurak mágiájukkal lassan elpusztították a bolygót, és a történet idejére már kihalt pusztaság és sivatag borítja a felszínt. A Pusztítók gondosan vigyáznak arra, hogy a Jó erők ne kerülhessenek túlsúlyba. Az őrzők fejlődése amúgy is hosszadalmas folyamat és általában nem érik meg erejük teljes kibontakozását, mert felkutatják és elpusztítják őket. Egyébként erejük teljében sem lennének képesek ellenállni a sárkányurak pusztító mágiájának. Erre csak a Megtorlók lennének képesek, akiket azonban már régen kiirtottak Athasról. Most azonban egy különös mutáció eredményeképpen felbukkan egy lény, akiben hatalmas erők lakoznak. Az elfek és a félszerzetek sohasem keresték egymás társaságát, mondhatni nincsenek baráti viszonyban egymással. Mégis, történetünk kezdetén egy elszerzet gyereke bukkanak a sivatag közepén, aki a szomszárjál küszöbén áll. Fiatal kora ellenére elméje máris nagy erőknek parancsol, segélykiáltásait is hatalmas messzeségből érzékelik. Szerencséjére olyanok mentik meg, akik úgy vélik, hatalmas tehetsége még hasznára lehet a bolygónak. Elviszik tehát egy, a világtól elzárt kolostorba, hogy fejlődése zavartalan legyen. Felfedezik, hogy elméjében több személyiséget hordoz, valószínűleg tehát ők a felelősek a különleges képességeikért. A fiúban egy egész törzs tapasztalata és ereje ötvöződik, így kerül forgalomba az egyszemélyes törzs fogalma. Hogyan fejlődik ez a különleges gyermek, miként éli meg fantasztikus képességeit? Mi lesz a sorsa a sötét nap világában? Ezekre a kérdésekre kaphat választ az olvasó, ha úgy dönt, hogy elolvassa ezt a kiváló könyvet. Valamint élvezheti a regény sodró lendületét a nagyszerűen kitalált világban. AD&D és fantasy rajongóknak kötelező olvasmány. Az egyszemélyes törzs trilógia első kötetét remélhetőleg hamarosan követi a többi is.

Video - emlékeztető

Tényleg csak emlékeztetőül: ugye senki nem felejtette el, hogy immár a tékában van az Escape From Absolom? Minden idők legpergőbb első óráját mondhatja magáénak ez az akció-sf, amelynek megtekintése minden fan számára kötelező. Nemsokára kivethető lesz talán a Mask is, bár még a mozikban rója diadalútját, de aki lemaradna róla, az feltétlenül nézze meg. Szintén még mozidarab a Promenád a gyönyörbe, Alan Parker új filmje, amely szintén kiváló otthoni szórakozást fog nyújtani. A történet egy Kellog nevű úriemberről szól. Ha esetleg ismerős a reklámokból, az nem a véletlen műve...

Martin Clark Ashton - Shadoni krónika

Ynev történetének újabb kis fejezetébe nyerhetünk bepillantást ebben a könyvben. Shadon urai régóta rendíthetetlenül küzdenek a gonosz erőivel a Délvidéken, urukat, Domvikt imádvá. Ashton regényének hősei is e harc részesei, egyéni sorsuk összefonódik a közdelem történetével. A küzdelemével, melynek során Krán pusztító erejével, sámánok és nomád harcosok segítségével próbálja mindörökké tönkretenni a Shadoni városokat úgy, hogy a pusztulás után soha többé ne lehessen újra felépíteni őket. Gaem városában vásár van, messzi földekről érkeznek az árusok, hogy portékáikkal elkápráztassák a reménybeli vevőket. Gyülekeznek a kalandozók is, hiszen ilyenkor mindig több a lehetőség. A két hold pedig lassan megtelek és eljön az ideje a holdtöltének, amikor a sötét erők még erősebbek. Gaem grófjának kastélyában már készülődik a mágus, aki a város vesztére tör. Már csak a Követet várja, aki a szertartáshoz nélkülözhetetlen dolgokat hoz Kránból. Hőseink, akik már átérték egy város pusztulását, megpróbálják megakadályozni Gaem vesztét. Pengék villannak, csatabárdok suhannak az éjszakában, mindenki küzd saját céljai eléréseért. Egy új stílusban megírt könyv, amelyben nincsenek kontinentális hősök, világrengető mágusok. Kisemberek küzdenek tulajdonképpen, de harcuk az egész világra kihatással van. Ynev krónikájának újabb fejezete - olvasd el...

STILLA

DEMOLOGIA

Yo freaks!

Engedelmetekkel most sem rablom el az értékes byte-okat holmi bevezetőkkal a legújabb eresztések rovására. Akkor hát nézzük is rögtön, mi porosodik a hard drive-omon.

Psychedelic / Virtual Dreams

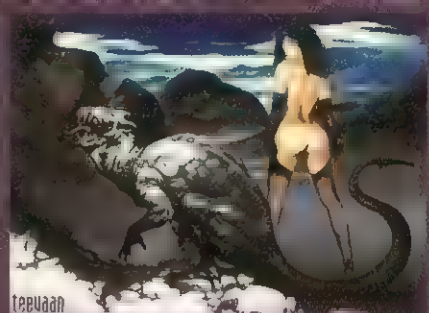
Nem feledékenységből hagytam ki a készítők lajstromát. A helyzet ugyanis az, hogy nem fedték fel a kiléteket az egyes személyek. Talán a hid-

den partban kellene keresgélni? Mindenesetre meg lehetőségen előkelő helyet foglaltak el a végelszámolásnál a -The Party IV- képzeletbeli dobogóján. Termésükkel a második fokra sikerült felhágnuk, ami bizony eléggé dicséretre méltó tett. Véleményemet, és sok más egyén véleményét egybevetve azonban korántsem érdemelték ki eme megtiszteltetést, habár a kezdés minden kétséget kizáróan remekre sikeredett. Mielőtt az űrből alászállnánk a föld fractal landscape-elre, a távolban megpillanthatjuk a napot, amely oly igényesen van elkészítve, hogy sugarai mozgásáról egy olyan algoritmus gondoskodik, amely a valódi nap ragyogását hivatott előállítani. Nem nagy code ugyan, de látszik, hogy itt még nem kapkodták el a dolgot, és a részleteket a legmesszebbmenőkig kidolgozták. Kiszárvátva végighaladunk egy jövőbeli, képzeletbeli űrváros utcáján, majd a magasba emelkedve egy felhőkarcoló liftaknájában találjuk magunkat. Itt szemlélhetjük meg azt a lightsource-os vectorcube-ot, amelynek oldalait tükörlapok borítják, és bármennyire is hihetetlenül hangzik, a környező falak textúrái visszaverődnek róla. Eddig az időpillanatig nagy eséllyel pályázhatott arra, hogy megkaparintsa a győztesnek kijáró fődíjat. A további történésekben nem a rutinok bizonyultak hiányának okozta

Whammer Slammer / Rebels

(Code: Grey, Zulu • Graphics: Eracore, Teevaan • Musics: Chromag, Vocal • Raytrace: Excess)

Nem kedvezett a szerencse a híres (vagy talán inkább hírhedt) kőzáróknak. A demonstration első része ugyanis nem sokkal a party megkezdésekor következett, így a körülmények között emelt. Amikor pedig nagy nehezen előkerült, illetve bemutatásra került a nézőközönség előtt, a demo frászfokozók az őtől milyen volt-e még a végső elzáródás. Fránpáns bárax kísérletében zajlik a bemutatkozás, majd egy aszteroida görái elő a semmiből. A későbbiekben azt a szerepet tölti be, hogy belsejébe érkezvén, a korántsem monoton barlangrendszerben történő száguldozás aktív részese lesz nekünk. A folytatás végén található Intel Oktató, amelyben megjelenése hatalmas szöglet váltást és a felhívásokat. Speck copper orgonát adnak, majd Teevaan pápa legújabb alkotásának bemutatása van napirenden. Nagyon kellemes érzékszervi élmény a szemlélés, hiszen a videó a kalandor nap után a csapat tagjaira is.



a csalódást, hanem inkább az összhang tökéletes nemléte az egyes részek között. Különböző fajú őssallatokat pásztáznak körül fényforrások, s talán felfogható a programozó magas szintű mate-

a good old C64-en is a szégyen kategóriába lenne sorolandó. Bár igaz az is, és itt nem konkrétan erről a demóról beszélek, hogy egy ekkora terjedel-



matikai jártassága, ha figyelembe vesszük, hogy az őslények nem kimondottan konvex alakzatok voltak. Előkerül egy már réges régen letűnt téma: a blitter objectek használata. Azonban '95 hajnalán lévén szó, most ezek áthatásokat képeznek egymásban. Egy síkidomzáporban forgó FLT logo megmutatja, ki az úr a háznál, majd egy durva vágás történik a demo folyamatosságában, amely még

mű produktumnál nem ártana pár megányi Fast-RAM a gördülékeny futáshoz. A party szervezői azonban szigorúan kizárták azokat a proggykat, amelyek nem csak a standard chip memóriát használták. A VD azonban ilyen körülmények között is tartotta a frontot, amikor elkészítette azt a belső textúra borítású hengert, amelyben 3 cirkáló zoomlens társaságában utaz-





pedig vagy jót, vagy semmit.

hatunk. Az ezt követő effektus létrejötte csak idő kérdése volt csupán. A téma: egy vektor-kocka oldalain a zoomrotálás tényének fennforgása. A végkifejletet egy textúra gyűrű szemképráztató transzformálódása zárja. Hol vannak már a régi jó stencil vektorok? A techno térhódításának újabb bizonyítékát vélhetjük felfedezni, amíg folyamatban van a cselekmény, illetve RA / Sanity sajátos stílusú grafikái színesítik az egyveleget. Végezetül minden rosszat amit a demóról írtam visszavonok, hiszen amikor ezeket a sorokat olvassátok a csapat már nem létezik. Halottakról

Indigo / Oxygene

Code: Oxbab

Graphics: Mon, Spiral

Musics: Smith

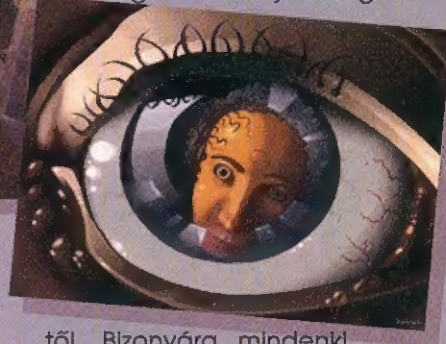
Az Atari-ról átigazolt banda újfent bebizonyította, hogy szükséges a jelenlétük a scene teljes értékűségéhez. Bár helyezést nem értek el, azonban látni, hogy ha ilyen fejlődési ütemben haladnak tovább, akkor hamarosan az élbolyba diffundálnak. Egy egész kisváros panorámájának rotációjában élhetjük meg a bevezető képsorokat. Igen ígé-nyes algoritmust pattintanak vizuális látóterünk elé 4 vectorobject (körgyűrű, kocka, gyémántalakzat, glenz) áthatásait variálgat-

va. A vectorworld jelen-ségük igencsak látványos nyomulás, bár a számtalan object mennyisége némiképp visszafogja a sebesség limitet. A zenei performáció közepes minőségű, viszont a demo futásának ideje alatt jó néhány esetben olyan grafikákat nyomnak be, amiktől a kopasz haja is égnek áll.

változatossá a cselekményt. Egy hangfal mélynyomójának ütemére, felülnézetből szemlélve, koncentrikus körgyűrűkből álló vízfelület remeg a képernyőnk síkjára merőlegesen. A techno stílusú audiólis körülfolyás készítőjének nevét azt hiszem magatoktól is kitaláljátok. A színek orgiája teljes hosszában uralja a cselekményt, gondosan figyelve persze arra, hogy távol álljon a giccs nevű jelenség-



Ha ilyen iramban utaznak továbbra is, jövőre tuti dobogósok lesznek.



The Prey / Polka Brothers

Hosszas rábeszélés és meggyőző készség szükségeltett ahhoz, hogy Airwalk és Slide átrántsa a még mindig Kef-repülő objektum kondenzcsikjából származna a természet felépítő függvény. Remekbeszabott texture nyújtogatásukra egy texture hengerbelli barangolás fejel rá. A copper effect feltámadását két, egymás felületébe ritmikusan süllyedő plazma jeleníti meg. Végezetül megkaphatjuk a Polkapartment címét, és a - We knows Ace of Base -,

től. Bizonyára mindenki látott már zoomrotáló fractal felületet. A Polka B. ezt olyan módon kivitelezte, mintha egy tőlünk távolodó repülő objektum kondenzcsikjából származna a természet felépítő függvény. Remekbeszabott texture nyújtogatásukra egy texture hengerbelli barangolás fejel rá. A copper effect feltámadását két, egymás felületébe ritmikusan süllyedő plazma jeleníti meg. Végezetül megkaphatjuk a Polkapartment címét, és a - We knows Ace of Base -,



Toothbrush / Dreamdealers & Cryptoburners

(Code: Pib • Graphics: Antony • Musics: Doh)

A fogmosás nevű trilógia harmadik része a bizonyíték arra nézve, milyen határtalan is az emberi hülyeség. Közel egy mega animációban szemlélhetjük meg, amit egy scenetog fogmosás gyanánt élénk tár. A rekeszizmok megtornáztatása mellett egyértelművé

válik, hogy ilyen alapos fogmosás mellett aligha maradna fogzománcunk a művelet végére. Nem beszélve arról, hogy ha ismerőseink meghallanák a jele-



net ideje alatt felvonultatott öblögetés, gargalizálás, és bőfőgés nem éppen kulturált változatait, azt hiszem igencsak nagy ívben kerülnék társaságunkat. Ennek ellenére hazudnék, ha azt mondanám, hogy megbotránkoztam. Inkább nyitottam neki gyorsan egy könyvtárat el nem ítéhető módon.

demo grafikai megvalósításához. Bár a mezőny rendkívül erős volt, mégis méltánytalannak találok a 6. helyezést. Aki csak egyszer is látta az alkotást, azt hiszem megerősíti véleményemet. A sokkoló bevezető szöveg pszichés atmoszférájú zax kíséretében pörög le. A démonikus jelleggel felruházott fractal landscape után rejtélyes, forgó hőfényképek teszik



többekben irigységet kiváltó bejelentésüket.

Rainbow

TOP LISTA

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander III
4. Dark Forces
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Wings of Glory
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

- | | | |
|-----|----------------------|------|
| 1. | Day Of The Tentacle | adv. |
| 2. | Ultima VII | rol. |
| 3. | Dragon Lore | adv. |
| 4. | Woodruff | adv. |
| 5. | Alone In The Dark 3. | adv. |
| 6. | Hell | adv. |
| 7. | Ishar III | rol. |
| 8. | Betrayal at Krondor | rol. |
| 9. | Kyrandia 3 | rol. |
| 10. | Dreamweb | adv. |

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Dark Forces (Lukas Arts)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Alone in the D. 3 (Infogrames)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

FILM

1. Forrest Gump
2. Született Gyilkosok
3. A Nagy Ugrás
4. Blue Sky
5. Veszélyes vizeken
6. Interjú a vámpírral
7. Kvíz Show
8. A Maszk
9. Zaklatás
10. Frankenstein

Bear's TOP 10

1. Genesisia
2. K240
3. Battle Bugs
4. Doom II
5. Doom I
6. Populous II
7. Space Crusade
8. Sim City
9. Push Over
10. UFO

Már kapható! Rendeld meg Te is!

Íme egy kis ízelítő a CD és az újság tartalmából:

A legyőzhetetlen harcos: Mortal Kombat II

Virtuális valóság: Cyberia

A játékok királya: Wing Commander III

Kalandozások a korongvilágban: Discworld

Emberek és orkok: Warcraft

Kalandozás: Amazon Queen

A szimulátorok szimulátora: US Navy Fighters

Doom klónok: Heretic, Descent, Rise of the Triad

A stratégák kedvence: Panzer General

És végül: Retribution

És még: Doom I-II pályák, editorok,

20-30 MByte kiváló shareware,

fantasztikus MOD file-ok, AVI file-ok,

rengeteg cikk, képek, beszámolók

egyszóval minden amire egy

PC-snek szüksége lehet!

Várjuk megrendelésedet vagy előfizetésedet:

GURU 1399 Budapest Pf. 701/765

CD
GURU

Kedvezményes akció!!!

Az 1994-ben megjelent lapszámokra hirdetünk egy kedvezményes akciót, mely keretein belül beszerezhetitek a hiányzó számokat.

Két csoportra bontottuk a kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám)	1253 Ft helyett	950 Ft
-----------------	--------------------	-----------------	---------------

GURU 1994/8-től	1994/12-ig (4 szám)	852 Ft helyett	600 Ft
-----------------	---------------------	----------------	---------------

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1994/1-től	1994/7-ig (7 szám - teljes évfolyam)	1386 Ft helyett	1000 Ft
--------------------	--------------------------------------	-----------------	----------------

A JOYPAD régebbi számait is meg lehet vásárolni kedvezményesen:

JOYPAD 1994/1-től	1994/3-ig (3 szám - teljes évfolyam)	537 Ft helyett	400 Ft
-------------------	--------------------------------------	----------------	---------------

A megrendeléseket várjuk a GURU címére.

GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765.

Várjuk Önöket május 9-13-ig az IFABO '95 kiállításon az "A" pavilon 108. standján 10-60%-os kedvezményekkel!



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885

Hangposta és faxbank: 267-9916

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

**MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA
40 000 CD-ROM, MÁR 590,-FORINTÓL!**

**HA EGY CD-T MÁSHOL KEDVEZŐBB ÁRON
KÍNÁLNAK, GYERE EL HOZZÁNK, MONDD EL
ÉS TŐLÜNK MÉG OLCSÓBBAN MEGKAPOD.**

**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát
és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

Keresd a TOPÓ HUNGAROCK TRUPP "Az ördög nem alszik" című CD-ROM-ját! A hifitoronyban is lejátszható zene mellett a lemezen megláthatod az együttes videóklipjeit, beleshetsz a próbaterembe, végignézheted nagylexikonjukat, meghallgathatsz egy számot hangszereire bontva és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád! Az interaktív CD kiadója az AUTOMEX, a KERORG és a Videoton.



HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

**SONY CDU 55E 2,4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

**TOSHIBA 4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

**csak
34 990 Ft
+ÁFA**

**csak
21 990 Ft
+ÁFA**

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!